OTTOBRE 2007

28

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

MONOLAKE / RAFAEL LOZANO-HEMMER
THOMAS ANKERSMIT / PIERRE BASTIEN
ARS ELECTRONICA / TODAYSART FESTIVAL

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Loredana Menghi
Plug'n'play Festival, Audiovisual Club Salento 3

Marco Mancuso
Il Cinema Verita' Di Pierre Bastien 6

Bertram Niessen
Atom: Floating Audiovisual Design 14

Monica Ponzini
Rafael Lozano-Hemmer: Relational Architecture 19

Alessandro Massobrio
Silenzio, Le Declinazioni Della Sound Art 29

Claudia Moriniello
Ankersmit, Side By Side 32

Eleonora Oreggia
Sostenibile Non-proprieta', La Risposta Di Estudio Livre 40

Francesca Valsecchi
Hackmeeting 2007: Ten Years Nerdcore 44

Gigi Ghezzi
La Conoscenza Della Fragilita' Del Futuro 51

Silvia Scaravaggi
Scali & Goode: Nan°art 53

Alessio Galbiati
Qoob. Creativita' Al Cubo 58

Marco Mancuso
Todaysart 2007, The Hague International Art 65

Tiziana Gemin
Ars Electronica 2007: Privacy Addio? 71

Massimo Schiavoni
Liberi Prototipi Per Le Vie 78

Isabella Depanis
Dias E Riedweg: Politica E Poetica 82

Motor
Death 24x, Morte E Feticismo Dell'immagine 86

Monica Ponzini
We Are The...strange Media For Strange People 89

Plug'n'play Festival, Audiovisual Club Salento

Loredana Menghi

Quella del 2007 sembra essere stata indiscutibilmente l'estate dei Festival, concentratisi soprattutto nella natura esplosiva del tacco d'Italia, la penisola salentina. Fra i tanti, uno si è distinto per aver saputo coniugare contaminazioni sonore, innovazione ed arte digitale, realtà mainstream di respiro internazionale e i fiori all'occhiello della scena underground nostrana. Il tutto supportato da un allestimento di rispetto, da una location suggestiva ed una risposta massiccia da parte del pubblico (oltre 5000 presenze), evidenziando un dato importante: il consenso e l'approvazione di un Sud sempre più recettivo e predisposto nei confronti della cultura elettronica applicata alle arti visuali.

Stiamo parlando del Plug N'Play Salento Music Festival, che si é tenuto presso il Parco Manà di Vernole (Lecce), spazio storico della costa adriatica riservato ad esperienze acustiche di livello e a grandi eventi locali. Una due giorni, questa, dedicata ai nuovi flussi creativi ed energetici della musica electro coniugata all'esplorazione di percorsi visivi molteplici suggeriti da istallazioni e performance video, aperta ai nuovi "casi" musicali del panorama rap ed hip hop ed alle avanguardie storiche del movimento techno.

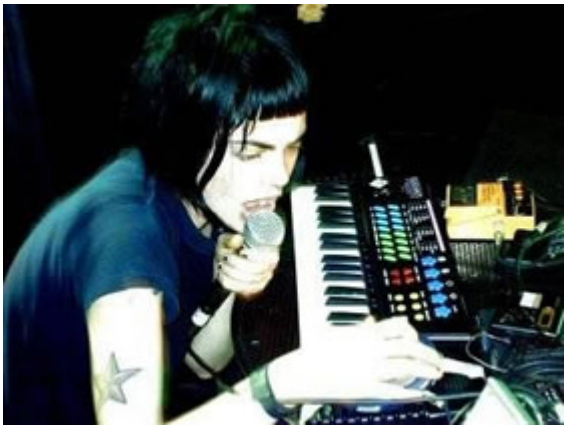
La prima serata del Plug'Play, però, é stata un omaggio alle radici musicali e culturali del Salento, dedicata a quel reggae e derivati ormai entrati a far parte del tessuto connettivo di quella che ormai è considerata la "Giamaica d'Italia". Ha aperto la dancefloor il dj set del duo K&K Spiritual Wax, pionieri del dub italiano, che raccogliendo l'eredità dell'appena conclusa esperienza del sound system King David Warriors, hanno rivendicato la spiritualità espressa dal "potere" del basso, sostanziata da solide fondamenta reggae. Li ha accompagnati l'Mc Oxman , "oracolo musicale" di Dub Vendor e produttore

per l'etichetta Wiz Kidz e Dill-Ox , che è stato capace di intrattenere spaziando fra stili ed epoche, dimostrando un background musicale di rispetto.

Ha seguito il set jungle di dj War, salentino D.o.c. e fondatore dei Sud Sound System, che ha introdotto la guest più importante della serata. Dj Soul Jah (Jungle Ambassador), creator della compagnia di distribuzione Exodus, si è cimentato in una dub selection accompagnato dall' Mc Tenor Fly (www.myspace.com/tenorfly) , veterano di culto della jungle made UK, da oltre 25 anni membro della famigerata Congo Natty family (www.congonattymusic.com) .

La serata del 20/08, é stata quella che ha registrato il vero boom di presenze e che ha visto protagonisti incontrastati della line up del main stage; presentata da Soundemotion in collaborazione con Propaganda , le punte di diamante dell'elettro europea e mondiale: Phill Hartnoll degli Orbital , padre putativo dell'electro di matrice inglese, da più di 15 anni fra i più grandi interpreti dell'innovazione e la selecter Ellen Allien , fondatrice di BPitch Control , consolidata come una delle più grandi producer dell'ultimo anno, grazie a progetti come "Thrills" (2005) e "Orchestra of Bubbles" (2006) con Sascha Ring aka Apparat .

Hartnoll ha proposto un live di un'ora e mezzo mixando, cult storici del suo gruppo, estratti più acustici del suo nuovo progetto "Long Range", nato in collaborazione con Nick Smith dell' Atomic Records, altalenando con rotture e distorsioni . Con la sua dance music " intelligente" dal sapore ambient, ha saputo creare un clima che ha incantato e fatto ballare un target di pubblico eterogeneo, composto da gente di diverse generazioni.



Tre ore e mezza di dj set per la reginetta dell'elettro tedesca, che ha spaziato dalla techno-house dal retrogusto pop di "Berlinette" (2003), alla minimal ambient in linea con la migliore tradizione tedesca; a tratti dura, contraddistinta da basi spigolose dominate dai toni analogici del *suo Arp 2600* , crossate dai suoi particolarismi vocali. Una Ellen Allien che potremmo definire "ipnotica", che nel complesso ha tenuto il pubblico danzante fino all'alba.

Da segnalare, nell'area del palco principale l'apertura della serata, gestita da due fra le figure chiave del movimento techno rave europeo: il francese TechnoDonauts del sound system Tomahawk (www.tomahawk.freetekno.org) , e dj Frikkio degli Olstad , che hanno sintezzato ad arte, nei rispettivi djs set, le nuove tendenze musicali underground del momento, spaziando dalla techno alla breakbeat, animando da subito la pista.

Del secondo ambiente sonoro del Manà, notevole la performance electro-punk dell'irriverente solista Miss Violetta Beauregarde (www.myspace.com/missviolettabeauregarde) che ha eseguito, con un SP303 della Vos, mixer ed effetti, tracce tratte dai suoi primi due album " Evidentemente non abito a San Francisco" (2004) e " Odi Profanum Vulgus et Arceo" (2006) e due inediti di un terzo in fase di lavorazione, sovrapponendo la sua inconfondibile voce grind, con suoni campionati e basi elettroniche.

Imponente e di grand'effetto lo spazio dedicato alle arti visive. Sotto la copertura del palco principale, hanno fatto da sfondo alle performance musicali 4 postazioni video organizzate in altrettanti maxi-schermi, collocati due al centro, dietro la console, e due ai lati. Mitch di Binary Systemtv (www.myspace.com/binarysistemtv), non solo ha curato lo schema dell'allestimento, nel corso dell'evento, ma ha diviso la consolle video del palco centrale con diverse realtà del Vjing italiano .

Chiara Horn, anima storica del collettivo creativo HFR- Lab e recentemente impegnata in sperimentazioni visuali incentrate nella video installazione e nella

scenografia teatrale, ha presentatao per il suo Vjset, una vasto assortimento di grafiche vettoriali in stile minimale, ispirate all'estetica del pittore russo Vasilij Kandinskij. Tali motion graphics, controllate da un *Powebook g4* con *Modul8* , hanno fatto da cornice di presentazione alle riprese fatte sul palco dal fratello, "mascherate", all'interno delle grafiche, con un *Mixer Video Edirol v4* . Il risultato, moltiplicato per 4 schermi, si è dimostrato molto efficace e il ragazzo, pur venendo da un background cinematografico, si è dimostrato molto abile a seguire il ritmo veloce dell'electro, suonata sul palco da Hartnoll e dalla Allien.

Contrasto tra natura e tecnologia: è stato questo il concept a cui si è ispirata Sara Tagariello (www.myspace.com/deconstructo), multimedia artist realizzatrice fra l'altro di videoclip musicali, spot tv e installazioni multimediali. Per il suo Vjset ha integrato l'uso di riprese live con motion graphics concepite, montando in postproduzione frame di video proiettati sul suo corpo con immagini astratte ritagliate, dando forma così una sorta di collage digitale in movimento.

Il Cinema Verita' Di Pierre Bastien

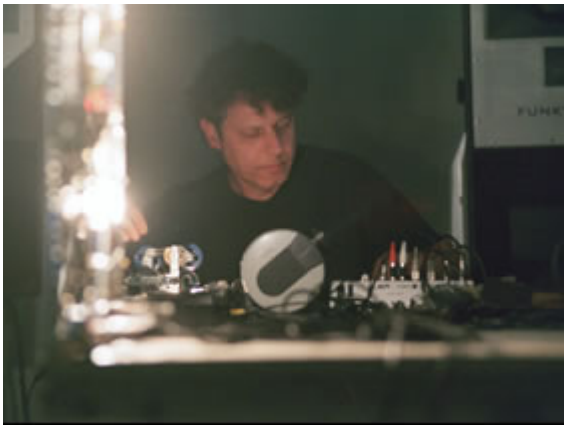
Marco Mancuso

Assistere ogni volta a un live di Pierre Bastien è sicuramente un momento speciale per chiunque ami la musica contemporanea, e ama altresì sorprendersi di fronte al tocco audiovisivo lievemente poetico e quasi giocoso del poli-strumentista francese tanto caro ad Aphex Twin che lo produce con la sua Rephlex.

Sì perché, come molti sanno, Pierre Bastien non suona tramite i computer

e non si sente molto a suo agio nella fredda estetica digitale. Pierre Bastien per la verità suona strumenti meccanici, meccanismi, oggetti: niente elettricità, niente flussi di elettroni, niente circuiti, niente informazioni, niente strumentazioni robotiche complesse e nemmeno softwares. Niente di tutto questo, no. Pierre Bastien suona modellini meccanici autocostruiti, a mano, dai quali sembra scorrere il grasso necessario per lubrificarli: avete presente il Meccano? Magari quelli tra di voi che hanno intorno ai trent'anni, gli altri magari non ne hanno trovato traccia tra Internet e Second Life.

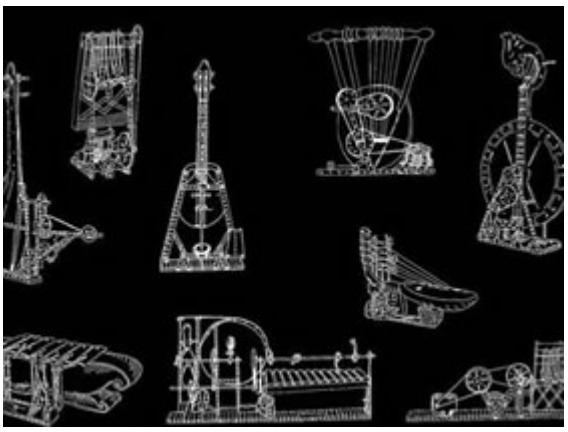
Ecco il Meccano dicevamo, un kit di costruzione che comprende lingue di metallo, piatti, ruote, griglie, angoliere, ghiere e viti e bulloni per collegare i pezzi tra loro. Uno strumento in altre parole, uno tool in grado di innescare percussioni, movimenti, rotazioni, strusciamenti nello spazio allo scopo di emettere suono in due modi principali: o esercitando attività fisica su uno strumento organico, suonandolo quindi, oppure amplificando acusticamente il suo stesso movimento. Questo è quello che accade nelle orchestre meccaniche del geniale musicista francese: il Mecanium, il Mecanology e il più recente Mecanoid.



Ogni traccia di un concerto di Pierre Bastein ha una struttura che si ripete: le mani del musicista che si muovono agili all'interno della sua mini-orchestra meccanica fatta di decine oggetti e ingranaggi, i movimenti ritmici e ipnotici dei particolati meccanici che si ripetono all'infinito con lo scopo di costruire la base ritmica del brano, i suoni infinitesimali e pur udibili che vengono sovrapposti uno sull'altro allo scopo di arricchire l'ambiente sonoro e quando ormai il livello ipnotico ha raggiunto il suo massimo .ecco la tromba che interviene, suonata dal vivo of course, romanticamente triste, ironicamente contrastante con la fisicità che ammanta l'aria, con il suo suono in grado di suscitare emozioni e calore.

Tanti sono stati nel corso degli ultimi dieci anni gli strumenti meccanici costruiti da Pierre Bastien, tante le Orchestre Meccaniche e tantissimi i live e le esibizioni che lo hanno visto protagonista. E' altresì vero che da sempre Pierre Bastien ha prestato molta attenzione all'aspetto visivo del suo lavoro, ottenuto mediante una semplicissima operazione di video-recording live di ciò che accade sul palco. Cinema-verità quasi, sia perché è assolutamente fondamentale vedere come si costruisce il brano e, come dice lui stesso, focalizzare ogni singolo suono sul corrispettivo meccanico che lo genera. Ma anche perché, e questo lo aggiungo io, l'impatto audiovisivo genera un livello di immersione e ipnosi che lascia sempre stupiti coloro che hanno la pazienza e la voglia di approcciarsi al suo live.

Qualcuno quindi potrebbe dunque dirmi: ma cosa c'è di digitale, tecnologico, sperimentale in tutto questo? Niente, appunto, e allora? In attesa di vederlo a Firenze al secondo Screen Music a fine Ottobre, ho deciso di farci due chiacchere…



Marco Mancuso: Inizierei parlando del tuo passato come musicista. Vorrei sapere qualcosa sui tuoi studi e sulle tue esperienze successive come poli-strumentista e compositore, nonché conoscere di più anche della tua esperienza con la Compagnia di Danza Dominique Bagouet.

Pierre Bastien: Io ho iniziato a fare concerti nei primi anni settanta, quanto la maggior parte delle band erano dei collettivi: ogni membro era compositore che contribuiva all'approccio musicale complessivo del gruppo. Quando il nostro quartetto si ridusse a un duo con Bernard Pruvost (1), entrambi cercammo di compensare il gap suonando tutti gli strumenti mancanti. Questo fu realmente il punto di partenza di tutto il mio poli-strumentalismo. Lavorare poi con una compagnia di danza mi ha spinto ulteriormente oltre: il manager di Dominique Bagouet aveva in carico un'ampia collezione pubblica di strumenti musicali da tutto il mondo.

Quindi, per la seconda partitura musicale che scrivemmo per la Compagnia , fummo invitati a scegliere quali strumenti volevamo suonare da quella collezione. Fu come una sorta di super-regalo di Natale. Dai corni Tibetani alle arpe e xilofoni Africani, dagli organi a bocca dell'Asia ai violini Arabi: sperimentammo con i suoni del pianeta invece che focalizzarci solo sui ben noti timbri Occidentali. Anni dopo, mi è quindi piaciuto essere circondato da 150 strumenti provenienti dai cinque continenti nell'esperienza dell'Orchestra Mecanium .

Marco Mancuso: Come e perché hai iniziato il progetto dei "mechanical instruments" e l'Orchestra Mecanium nonché il progetto per l'Orchestra di Bel Canto di Pascal Comelade? Alla fine, l'orchestra contava circa 80 elementi/strumenti, quindi mi domando come facessi a controllare tutto. Tendi a lavorare ancora dal vivo con l'Orchestra?

Pierre Bastien: Mecanium e Bel Canto sono due progetti che appartengono e intersecano la mia vita musicale. Mi ci è voluto quasi un decennio dal momento in cui ho costruito la mia prima macchina nel 1978, fino al momento in cui ho avuto un numero sufficiente di robots per suonare un intero concerto: era il 1988 al Forum

Art Fair di Amburgo. Nel 1983 al contempo, quando la mia band dei Creative Methods interruppe la sua attività live, Pascal Comelade mi chiese di unirmi al primo concerto della sua Orchestra di Bel Canto. Non solo l'esperienza fu fantastica, ma mi aiutò anche a trascorrere tutti questi anni senza una mia propria band. Infatti, devi pensare che dieci anni sono un periodo troppo lungo per pensare di costruire una orchestra meccanica fatta di pezzi del Meccano e di piccoli motori elettrici presi da vecchi giradischi e strumenti musicali acustici. Oggi, quando voglio rinnovare il mio sistema con nuovi macchinari, il processo mi costa solo all'incirca 3 mesi. Ma alcuni anni fa niente era chiaro nella mia mente: ho costruito la prima macchina per un breve concerto a Parigi senza pensare che ce ne sarebbe stata una seconda. Dopo un po' di tempo e siccome mi ero divertito a suonare con essa, decisi di costruire due altre macchine, ma le critiche furono così negative che mi fermai per alcuni anni, fino a quando alcuni amici mi incoraggiarono a rincominciare.

A quel punto non mi sono più fermato fino a quando arrivai a costruire un'orchestra di 80 pezzi, anche se non ho mai suonato dal vivo con effettivamente più di 15 macchine. Nel 1996 mi venne proposta una esibizione celebrativa presso l'Apollohuis di Eindhoven, in Olanda. Lì, installati ben 66 macchine e mi ci volle circa una settimana per organizzare tutta l'orchestra: nessun festival può offrirti questo lusso. Come installazione, l'Orchestra è quindi condotta attraverso diversi programmi meccanici: invece quindi di suonare uno strumento, queste macchine pigiano e rilasciano degli interruttori che a loro volta fanno partire o interrompono differenti ensambles che suonano in questo modo la rispettiva composizione sonora automatica. Non uso più in una performance la prima versione del Mecanium dal 1997: ma dopo di essa ho creato il Mecanology, che suona oggetti della vita di tutti i giorni come forbici, martelli, spazzolini da denti, teiere, ecc (2). E inoltre ho creato differenti versioni del Mecanoid, dove le macchine del Meccano non suonano su strumenti od oggetti, ma suonano direttamente su altre parti di Meccano per una partitura visuale che lentamente rivela la sua potenzialità sonora. Infine, sto iniziando a suonare con macchine ad aria-compressa, allo scopo di ottenere nuove melodie e ritmi meno prevedibili.

D'Africa" di Raymond Roussel.

Marco Mancuso: Mi puoi dire anche qualcosa circa le tue installazioni? TI senti in un certo qual modo appartenente alla tradizione dei musicisti meccanici partendo dalle origini del Ballet Mecanique?

Pierre Bastien: La mia attività espositiva è veramente iniziata per caso: non mi considero propriamente un artista. Ma è comunque bello pensare che mentre ti sto rispondendo da Rotterdam, il Mecanoid come installazione sta suonando nel Sud della Francia e i Paper Organs stanno suonando con la Enclave Dance Company a Barcellona o Bruxxels, e ancora che il Steel-Drum Ensamble sta suonando in un museo di strumenti musicali e altre mie macchine ancora stanno per suonare in Giappone o Portogallo. E per quanto riguarda il Ballet Mecanique: mi sento molto più dalla parte di Leger che di Antheil. Come ho detto prima, le mie macchine suonano generalmente poche note e quasi mai in sincrono. Esse inducono quindi una musica che è radicalmente differente da qualsiasi ricerca sulla robotica. Devo infine ammettere che il mio primo impulso non è fu propriamente musicale: l'idea di costruire un musicista automatico mi venne mentre stavo leggendo una descrizione di un'orchestra termodinamica in "Impressioni

Marco Mancuso: l'idea che sta alla base delle tue composizioni è una vera sfida ed è ovviamente del tutto originale, il risultato finale è francamente romantico e sensuale, specialmente nel momento in cui suoni la tua tromba sulle base meccanica ormai strutturata della traccia, decisamente ipnotica e infinita. Non ti consideri una sorta di alieno all'interno del mondo della musica digitale/elettronica? Perché, secondo te, sei quindi invitato nei festival di arti digitali come il Todaysart? Sembra quasi che la tua musica e il tuo lavoro siano importanti per i geeks allo scopo di tenere sempre presente quanto sia importante lavorare con la materia, costruire qualcosa con le proprie mani, essere capaci di suonare uno strumento e unire differenti attitudini .

Pierre Bastien: Il medium oggi sembra diventare il genere. Non pensi che stiamo facendo un grave errore a prendere così in considerazione lo strumento invece del risultato? "Electronic", "digital", "multimedia", vengono sicuramente prima nella lista e io non sono certo la persona più adatta per essere d'accordo: nel passato, ho spesso messo la parola Meccano davanti a tutto, e questo mi ha aiutato parecchio. Da allora, i giornalisti e il pubblico hanno incominciato a scrivere e parlare della

mia musica. Parlare del medium, sembra essere molto più facile che parlare dell'estetica: ma tu puoi suonare musica con l'ultimissimo dispositivo hi-tech o con ciotoli e ramoscelli, ma se sei in grado di "toccarmi", beh allora io amerò la tua musica alla stesso modo. Un'altra cosa ancora: io non sono propriamente un nuovo arrivato e mi sono sempre sentito un alieno qualunque cosa questo termine significhi. Negli anni Settanta, c'erano la musica Impro e il Punk, negli anni Ottanta la musica Acusmatica e l'Avant-Rock, negli anni Novanta la musica Elettronica e la Sperimentale : se ti senti un musicista è molto meglio essere te stesso e dimenticarti di tutti i flussi principali e pure di quelli secondari.

Marco Mancuso: nei tuoi spettacoli dal vivo, presti moltissima attenzione all'aspetto visual del tuo lavoro, come mi hai detto tu stesso poco fa. C'è una videocamera o un operatore che filmano tutto, tutti i circuiti in movimento. Come costruisci tutto il sistema, come funziona e come suona? Se guardi lo schermo e ascolti la musica, il risultato finale è realmente delicato e ipnotico. Pensi quindi che l'aspetto visuale del tuo live è importante come elemento che si aggiunge alla musica o come pura documentazione di quello che stai facendo?

Pierre Bastien: Non fare mistero delle fonti sonore è una vera preoccupazione per me. Una volta suonai in una scuola per alunni non vedenti. Essi ascoltarono con attenzione e dopo il concerto vennero tutti sul palco a toccare ogni strumento. Mi ricordo che insistevano nel chiedere quando esattamente questo strumento aveva suonato, e quest'altro e quest'altro ancora. Essi stavano facendo nuovamente esperienza della composizione, "guardandola" da vicino. Quindi io realizzai quanto è importante sentire la musica con i tuoi sensi, specialmente con gli occhi quando non sei cieco ovviamente. Ma tu hai ragione: l'aspetto ipnotico è altresì importante nel mio lavoro audiovisivo. Sono sicuramente fortunato per il fatto che la mia musica è tridimensionale. Non è puro etere che svanisce con l'ultimo suono: dopo un concerto le macchine rimangono e testimoniano cosa è accaduto realmente. Io no ho bisogno quindi un Vj che sia più o meno connesso con la

mia musica: il vjing nel mio caso consiste nel posizionare una videocamera di fronte all'orchestra meccanica per una proiezione in tempo reale di quello che accade. Una sorta di cinema-verità del suono e della musica.

Marco Mancuso: Infine, quando e come ti ha contattato Aphex Twin? E perché, secondo te, uno come lui decide di inserirti nella sua label (la Rephlex Ndr) che normalmente produce Idm e musica elettronica d'ambiente?

Pierre Bastien: Beh, non ti so dire delle motivazioni di Aphex Twin. Penso che sia molto più attento di chiunque altro a ciò che accade nella musica moderna. E' una coincidenza? Mi mandò un fax nel 1999 subito dopo che la mia musica era stata prodotta su un'etichetta Fiamminga, ed egli ebbe la sua prima composizione realizzata sulla Distance. Il messaggio era pieno di belle parole e un invito a unirsi all'etichetta. Al Barbican Center, presso la sala degli specchi, alcuni anni fa, Aphex Twin suonò invisibile per circa 200 persone che indossavano delle cuffie, affinché gli uccelli esotici che c'erano lì potessero dormire normalmente. Quasi alla fine delle due ore di concerto, lui utilizzò uno dei miei pezzi per circa 20 secondi e improvvisamente capii da che cosa era realmente composta la musica: quella notte Aphex Twin suono migliaia di estratti da molteplici fonti, imponendole all'interno di un sottile arrangiamento. Questo significava che lui aveva ascoltato milioni di dischi per la sua selection: io ero solo uno dei milioni. Ammiro moltissimo Aphex Twin per la sua musica e per essere una persona così aperta e così audace: per la stessa ragione ammiro Squarepusher che ha osato invitare Evan Parker e me a suonare al suo spettacolo di basso solista. E in generale mi sento molto fortunato ad essere così ispirato dalle loro recenti produzioni e live sets, invece di essere rimasto immobile ai miei primi amori.

(1) Nu Creative Methods: "Nu Jungle Dances" is now available on Chevrotine, distr. Orkestra.

(2) Mecanology can be heard on "Boîte N°7", ed. Cactus.

(3) "Mecanoid" and "Pop" on Rephlex, "Téléconcerts" on Signature.

(4) “Musiques Paralloïdres” on Lowlands .

(5) “Selected Ambient Works” on Distance.

www.pierrebastien.com

www.rephlex.com/

Atom: Floating Audiovisual Design

Bertram Niessen

A volte le cose capitano così, un po’ per caso. E’ anche vero che in alcune città le cose capitano per caso più facilmente che in altre. Cose come andare a fare un giro al Centro Culturale Tesla di Berlino un venerdì sera di pioggia, tanto per dare un’occhiata, girellando un po’ annoiati tra le installazioni un po’ interessanti e un po’ no, ed imbattersi, per caso, nelle prove di una delle migliori performance/installazioni audiovisive viste da molto tempo a questa parte.

La performance di cui stiamo parlando è ATOM di Christopher Bauder (già conosciuto dagli hardware geek per il suo midiGun) e Robert Henke (a.k.a. Monolake, a.k.a. uno degli sviluppatori principali del software Ableton Live, e direi che come presentazione basta e avanza), realizzata con l’aiuto di Till Beckmanne e Holger.

La cosa difficile, come per tutte le performance/installazioni veramente riuscite, è riuscire a spiegare perché si tratta di un’esperienza tanto interessante. Proviamo semplicemente a dsecriverla. Si può dire che si tratta di una griglia di 8×8=64 palloni di elio che scorrono silenziosi sull’asse verticale, regolati nel loro movimento da un software progettato dagli stessi artisti, creando così, posizionandosi ad altezze

diverse, dei pattern tridimensionali quasi scultorei di palloncini bianchi che si illuminano ritmicamente (singolarmente o a gruppi) grazie a una matrice di led bianchi incastonati nella griglia sul pavimento, in perfetta sincronia con la componente audio ovviamente. Ma una descrizione così fredda non dice veramente perché è straordinariamente affascinante stare in una stanza totalmente buia (chi conosce il Kubus del Tesla sa di quale black box stiamo parlando) ad ammirare degli atomi di luce e suono che giocano tra loro e con le nostre memorie percettive, passando continuamente da riferimenti architettonici a riferimenti organici a suggestioni geometriche. L'unica cosa sensata da scrivere per introdurre quest'intervista, forse, è che vale la pena di tenere sotto marcatura stretta le date della performance/installazione e cerare di vederla dal vivo.

Nell'attesa abbiamo itercettato gli artisti, e con loro abbiamo parlato di Atom e in generale del loro lavoro:

Bertram Niessen: Per iniziare parlateci un po' di voi.

Christopher Bauder: Io lavoro come media artista e designer a Berlino. Sono sempre stato interessato alla combinazione di installazioni interattive, interfacce o visual con gli aspetti musicali. Alcuni dei miei primi progetti si indirizzavano in questo senso, come "ToneLadder", "midiGun" o il 3D VJ software "3DJ" (per maggiori informazioni: www.whitevoid.com).

Robert Henke: Io lavoro nel campo del suono e della musica generata da computer, sia come sviluppatore di software che come artista. Sono noto principalmente per il mio lavoro club oriented come Monolake, ma negli anni passati mi sono concentrato molto anche sull'interazione e sulle installazioni.

Bertram Niessen: Com'è nata l'idea di ATOM?

Christopher Bauder: La performance "ATOM" è basata sull'installazione "electric moOns", che era stata creata inizialmente come scultura interattiva; ma fin dall'inizio ero intenzionato a trasformarla in una performance audiovisiva. Avevo visto Robert interagire musicalmente con l'animazione delle luci con un'altra installazione qualche anno fa, e avevo

trovato il tutto molto bello ed impressionante; sono sempre stato un grande fan della sua musica che colpisce tutto il corpo e non solo le orecchie. Gli ho chiesto di collaborare per sviluppare questo progetto, e lui ha accettato di impiegare il suo tocco magico nell'installazione. "ATOM" è quindi una creazione congiunta.

Robert Henke: Si. Christopher una volta a visto una mia performance con una matrice di 64 lampadine ed ha trovato dei legami con il suo progetto con i palloni.

Bertram Niessen: Mi interesserebbe sapere qualcosa a proposito del concept. Come lo avete sviluppato? Siete partiti dagli aspetti tecnici o da qualcos'altro?

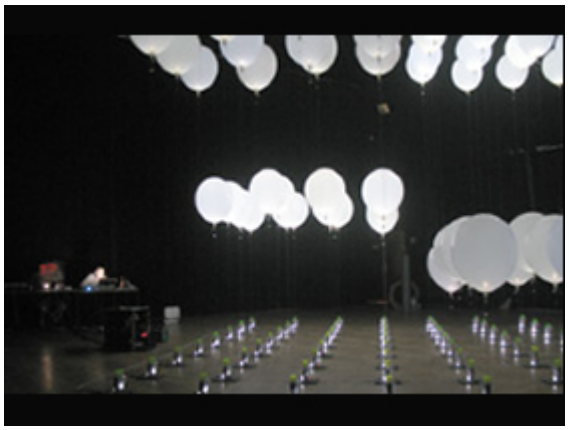
Christopher Bauder: Abbiamo iniziato con una specie di setup da laboratorio al TESLA di Berlino. Io regolavo l'installazione e Robert ha iniziato a preparare pezzi di suono e musica. Ha anche preparato una piccola applicazione software che gli permettesse di mandare pattern di animazione delle luci in sync con la musica. Allo stesso tempo, io ho preparato nuove forme e transizioni per il controllo di altezza dei palloni in una versione aggiornata del nostro software di controllo. Quindi abbiamo iniziato a scambiarci idee a proposito delle forme, delle animazioni e del suono. Abbiamo sviluppato idee astratte per diversi set ed abbiamo iniziato ad improvvisare per circa tre giorni. La struttura finale di 40-50 minuti è stata rifinita e testata in un paio di prove finali proprio prima della prima il 15 Settembre al Tesla.

Robert Henke: Dato che la matrice di palloni già esisteva quando Christopher mi ha chiesto di collaborare, abbiamo deciso di dividere il lavoro in due: lui controllva l'altezza dei palloni, il che significa la qualità scultorea del lavoro, ed io ho creato la musica ed il pattern di LED, che avevano bisogno di costituirsi come unità per essere veramente efficaci. Ho iniziato sviluppando i pattern di movimento dei LED, quindi li ho trasformati in musica e Christopher ha suggerito una geometria per i pattern. Una volta che avevamo ottenuto abbastanza modelli, abbiamo sviluppato una struttura ad un livello più alto ed abbiamo definito un flusso più narrativo.

Bertram Niessen: Qual è il tipo di sinestesia che avete sviluppato per ATOM? Ci sono ruoli e regole costanti nel rapporto luce-musica o le relazioni sono flessibili?

Robert Henke: Ci sono principalmente tre tipi di interazione. La prima è una situazione multiparticellare nella quale il singolo pallone non è importante, perché quello che si percepisce è l'esperienza complessiva di un organismo vivente stroboscopico. Per questo scenario la musica può essere distaccata completamente, ammesso che sia anch'essa intermittente o che fornisca il contrappunto di lunghi droni che si muovono lentamente. Il secondo tipo di interazione è una mappatura molto precisa di eventi musicali discreti in gesti visuali. Questo generalmente produce il maggior effetto e la maggiore meraviglia. Un terzo tipo d'interazione si ottiene quando ci sono eventi musicali che sono sincronizzati al sequencing dei pattern LED ma che non sono direttamente collegati. Questa è la forma più illustrativa, ed è emerso che alla fine è anche quella meno convincente. Per questo mi sono concentrato sui primi due tipi di interazione e ne ho fatto derivare pattern di LED più complessi applicando regole addizionali, come ad esempio il fatto che una singola nota crei un pattern che si muove nel tempo in corrispondenza con il suo decadimento, creando un senso addizionale di spazio e tempo.

Christopher Bauder: Ci sono diverse regole per le relazioni tra suono, luci e forme. Avevamo anche uno storyboard per lo spettacolo. Ma avevamo anche un grande margine di improvvisazione e modifica per il mood del momento.



Bertram Niessen: Quali sono i principali aspetti tecnici del vostro lavoro?

Christopher Bauder: L'installazione è controllata da segnali MIDI convertiti

in voltaggi. L'altezza dei palloni di elio è aggiustata con un cavo controllato dal computer, mentre l'illuminazione interna è ottenuta con dei LED dimmabili super-bright, creando un pixel in una matrice spaziale 8×8. Le luci e le posizioni dei palloni sono controllate da due computer e due software distinti. Robert controlla le animazioni e i suoni in uscita verso un sistema audio a 4 canali. Io controllo le posizioni e i movimenti dei palloni.

Robert Henke: I LED sono pilotati via MIDI, e la musica è ottenuta tramite sintesi con Ableton Live. Ogni nota suonata con Live è mandata anche ad una patch di MAX che controlla i LED e che permette di realizzare nubi statistiche, movimenti e complesse mappature tra eventi musicali e pattern LED. La patch di MAX è controllata durante la performance da una faderbox, il che implica di suonare veramente i LED. Grazie all'ultilizzo di Live, inoltre, è possibile suonare lo show in modo diverso ogni volta, lasciando maggiore o minore spazio all'improvvisazione ed al mood del momento.

Bertram Niessen: E' un set up costoso? Pensate che sarà facile per voi portarlo in giro?

Christopher Bauder: Il costo del sistema è abbastanza alto, dato che consiste di molti componenti; e questo ha moltiplicato il costo iniziale dell'installazione. L'intera installazione sta agilmente in 5 casse e può essere spedita in ogni destinazione nel mondo in una settimana con costi ragionevoli. Solo l'elio ed i palloni nuovi vanno aggiunti per ogni spettacolo.

Robert Henke: Credo che la performance potrà avere abbastanza successo, dato che permette di vivere un'esperienza unica. La performance al Tesla di Berlino era solo un primo test.

---

http://monolake.de/installations/atom.html

www.flickr.com/photos/luxflux

www.whitevoid.com/

www.tesla-berlin.de/

Rafael Lozano-Hemmer: Relational Architecture

Monica Ponzini

Il Messico, suo paese natale, ha esordito alla 52ma Biennale di Venezia, con una sua personale. Artista noto per realizzare spesso larghe installazioni che utilizzano i media più disparati e interfacce custom-made, Rafael Lozano-Hemmer ama coinvolgere in maniera attiva il pubblico. Installazioni robotiche, computer, video proiezioni, sensori, luci (e ombre) e suoni sono i mezzi con cui crea opere che, in tutto il mondo, cambiano temporaneamente la percezione degli spazi e il loro rapporto con chi li abita, o sottolineano temi come l'incessante sorveglianza a cui siamo costantemente sottoposti.

"Vastissimo il ventaglio di interessi e strumenti che nel corso degli anni hanno stimolato la creatività di Lozano-Hemmer – ci racconta Marco Mancuso interessato alle nuove frontiere dell'architettura urbana e conoscitore del lavoro di Lozano-Hemmer – e sempre molto attuale si è rivelato il suo approccio al design e alle teorie che sottendono le più recenti manifestazioni di architettura mediale, di intervento negli spazi pubblici e di interaction design. Difatti, la tipologia di design proposta dall'artista messicano è una sorta di ibrido, cosa piuttosto rara nel panorama internazionale, tra ciò che si è ormai assorbito come moderno design dell'interazione, grazie all'utilizzo delle tecnlogie digitali e dei sensori, è le nuove possibilità offerte dalle tecnologie interattive e audiovisive all'architettura, soprattutto in ambito urbano. Basti pensare a tutta la serie dei Relational Architecture – prosegue Mancuso – o opere come Vectorial Elevation e Body Movies, gli interventi al CAMM-Centro Atlantico de Arte Moderna, le installazioni Homograpghies e Pulse Room, per una risultante in grado di modificare gli spazi che normalmente abitiamo, per creare relazioni umane e sensoriali nuove all'interno di contesti

rivisitati, per aumentare la nostra percezione del contesto circostante, modificando le consuete e spesso assuefatte dinamiche che regolano il nostro rapporto con l'ambiente attorno a noi. Senza in tutto questo dimenticare il rapporto con la Rete e con le sue possibili dinamiche di networking, palesando la possibile inter-relazione tra spazio reale e spazio virtuale, come in opere quali The Trace o il fenomenale Vectorial Elevation di cui sopra".

Parlando del proprio lavoro, non ama usare termini come "new media" o "interattività" e si concentra piuttosto sulla "memoria aliena", come mi ha raccontato durante un incontro a New York .

Monica Ponzini: Vuoi cominciare a parlare dell'esperienza della Biennale di Venezia?

Rafael Lozano-Hemmer: Era la prima volta che il Messico partecipava, la mostra è stata organizzata in un tempo record di quattro/cinque mesi: abbiamo affittato un bellissimo Palazzo a Cannaregio, ho portato sei installazioni, molto diverse fra loro, alcune robotiche, altre basate su proiezioni o luci, una in particolare nuova, pensata per quello spazio, ma anche le altre erano esposte in modo diverso da come erano state esposte in precedenza, quindi la mostra era piuttosto nuova. C'era un lavoro del 1992 intitolato Surface Tension , essenzialmente un occhio che ti segue dovunque, assieme ad altri pezzi che utilizzavano la videosorveglianza. Trovo interessante soprattutto adesso, in questo periodo di sicurezza nazionale, di Patriot Act e d'invasione degli spazi pubblici, utilizzare questo tipo di tecnologie di controllo in una maniera più giocosa, in maniera che siano visivamente tangibili, in modo da dare la percezione dell'essere osservati. Nel mio lavoro, le opere d'arte osservano il pubblico, c'è una specie di sorveglianza del pubblico, che crea l'ambientazione per potenziali performance.

E' stata la prima volta che il Messico partecipava alla Biennale e l'evento è stato segnato tristemente da un incidente che uno dei curatori (Príamo Lozada, NdR) ha avuto una settimana prima dell'inaugurazione. E' entrato in coma e la cosa triste è che aveva organizzato una serie di eventi per l'inaugurazione e i medici, dopo

averlo operato, ci avevano dato il 70% di possibilità che sopravvivesse. Ci siamo convinti che ce l'avrebbe fatta, ma una settimana dopo l'inaugurazione è morto.

La mostra ha un catalogo di cui sono contento, con testi di Victor Stoichita, uno storico dell'arte che parla di "new media", ma non elettronici, piuttosto "new media" del XVIII o XIX secolo, ed è interessante per me perché elementi di fantasmagoria, di rappresentazione prospettica, le ombre, sono molto presenti nei miei lavori, quindi avere un suo commento era importante. Abbiamo Cuauhtémoc Medina, un critico messicano, abbiamo Manuel DeLanda, teorico del non-lineare, che vive a New York ma è di origine messicana. Ha un approccio che mi piace molto, viene da una tradizione di materialismo deleuziano e il mio lavoro trae molto vantaggio dal suo approccio.

Penso che tutti gli artisti e i critici dei nuovi media siano molto consapevoli delle dinamiche della non-linearità, i sistemi caotici e gli algoritmi ricorsivi , ma l'impatto culturale di quella rivoluzione matematica non è ancora evidente nelle scienze umanistiche e non c' è nessun altro critico più eloquente di Manuel su questo tema. Leggere uno dei suoi libri sul tema della complessità è davvero un modo diverso di accostarsi al problema. Nei suoi libri parla spesso di economia, storia e sviluppo tecnologico, ma questa volta si è concentrato sull'arte ed è stato molto interessante. Abbiamo anche Barbara London, José Luis Barrios, il catalogo è parte integrante della mostra, ed è quello che ne rimane. In generale la mostra sta andando bene, ci sono 500 visitatori al giorno, che mi sembra di capire – sia il doppio delle presenze di altri padiglioni al di fuori dei Giardini, e sta avendo ottime critiche, il che mi fa molto piacere.

Monica Ponzini: I tuoi interventi si concentrano su spazi pubblici, ma operano anche su edifici che non sempre fanno parte della vera "vita" di un luogo

Rafael Lozano-Hemmer: Lavoro spesso in spazi pubblici, ed è una grossa sfida dato che, tra le altre cose, non hai tutti gli intermediari e il solito contesto di produzione. I miei lavori sono soprattutto su larga scala, si basano su proiezioni, luci, sensori e quello che cerco fare e' generare una lettura eccentrica della città. Mi viene commissionata la trasformazione di alcuni luoghi urbani mentre il più delle volte, quando i politici parlano di "rinnovamento" urbano, intendono mettere lampioni del XIX secolo e Starbucks, e hanno il grosso problema dell'omogeneizzazione. Queste strutture omogeneizzate non rappresentano le persone, ma piuttosto immagini aziendali internazionali. Il mio lavoro e quello di altri miei colleghi porta una certa eccentricità e penso che questi momenti di rottura degli schemi siano sani, perché portano la gente a interrogarsi su cosa stia succedendo con l'omogeneizzazione, sulle relazioni tra di loro e con la città.

L'altro tipo di intervento è sulle strutture "vampiro", edifici emblematici che creano un canone monolitico e che vengono costretti a vivere con restauri. Ma proprio a causa dell'omogeneizzazione e della globalizzazione che sta prendendo piede, c'è molto conservatorismo verso il secondo tipo di architetture, proprio perché la gente teme una generale perdita d'identità. Dobbiamo però esorcizzare questo aspetto, trasformare questi edifici, che vogliono "riposare", essere trasformati, cambiati. Nel caso dell'arte, si può creare il contesto perché questo accada: tirare fuori storie o aspetti "minori", parlare di altri motivi, altre narrative: gli edifici sono stanchi di essere rappresentati nella stessa maniera, vogliono fare parte di una performance differente e con l'arte si può fare, si possono ricontestualizzare gli elementi e renderli divertenti o perversi o farli scomparire. Qualunque cosa si faccia, le persone interagiranno con le strutture architettoniche in maniera diversa. L'ho fatto per 15 anni e continuerò a farlo. A questo punto il mio lavoro sta cominciando a entrare in collezioni, musei, gallerie, e bisogna fare attenzione che questo aspetto non prenda troppa importanza. Ho visto colleghi il cui lavoro ha cominciato a vendere sul "mercato", venirne risucchiati. E secondo me bisogna fare attenzione a realizzare cose che siano per il pubblico.

Monica Ponzini: Il tuo lavoro è molto complesso, attraversa varie discipline, utilizza molti media e viene esposto spesso nel mondo "reale", non nelle gallerie: come ti definisci dal punto di vista artistico?

Rafael Lozano-Hemmer: Sono una persona interdisciplinare, connettiva, penso al mio lavoro non tanto come qualcosa di visuale, ma piuttosto performativo. Il modello con cui lavoro è quello della collaborazione: ci sono io, che dirigo, poi ci può essere un compositore, un attore, un programmatore, un fotografo chiunque sia necessario ed eseguire un progetto specifico. Seguiamo un indirizzo preciso, un'ossessione, un incubo. Non sempre però è così: ho anche collaborato, per esempio con un architetto, seguendo il suo progetto io facevo solo la parte visual – e anche quello va bene; l'importante è che ci sia sempre una spina dorsale.

Per quanto riguarda i media che utilizzo, sono contrario alla definizione "new": più uno studia la storia dell'arte, più si rende conto che molto di quello che stiamo facendo sono solo progressioni, trasformazioni, nuove versioni di cose che sono state fatte per molto tempo. Non sono per l'originalità, ho studiato il post-strutturalismo, so che questa non è più possibile. Lavoro con la tecnologia perché è inevitabile, è presente in ogni aspetto della nostra economia globalizzata e tutto quello che succede fa parte di una cultura tecnologica. Dato che la tecnologia è inevitabile, la definizione "new media" e il fatto di raggruppare gli artisti in quest categoria solo perché usano la tecnologia diventa del tutto ridicolo. La "new media" art sta diventando "normale" e verrà sostituita da nuovi termini, a seconda di quello che uno fa. Dunque sì, sono un "media artist", ma non voglio necessariamente essere classificato da quello, dato che faccio anche altri tipi di lavori.

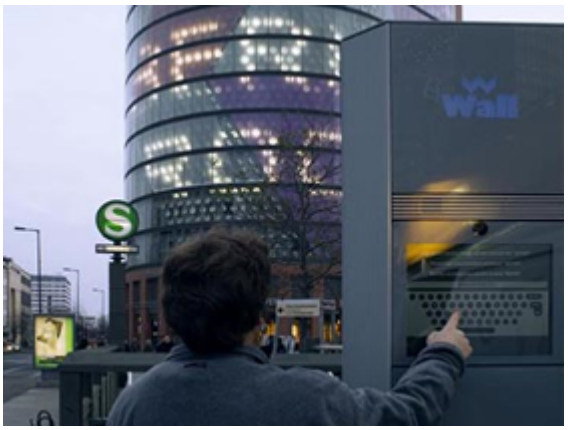
Monica Ponzini: Parlando di tecnologia, una differenza fondamentale rispetto ai media precedenti è che il lavoro di gruppo è molto più presente. Sei d'accordo?

Rafael Lozano-Hemmer: Assolutamente. E su diversi livelli: a livello creativo per esempio anche se ho appena conosciuto un artista canadese, David Rockeby, che mi ha detto di non avere assistenti. Programma tutto, allestisce tutto, e lo ammiro per questo, è molto romantico e meraviglioso; ma la maggior parte dei miei colleghi si riuniscono, collaborano. C'è una buona ragione per questo: essenzalmente è molto difficile essere come David, avere il controllo della parte teorica e tecnologica ed essere il grado di realizzare il lavoro. Ed è positivo, perché in un certo senso il processo di produzione rende più umili. Ma anche a livello di presentazione c'è una collaborazione, questa volta però da parte del pubblico. L'artista richiede la collaborazione della gente, il loro input: loro sono quelli che "fanno" l'opera d'arte, e anche questo rende umili. Non stai facendo questo per te stesso, stai facendo qualcosa di cui, una volta esposto, tu non sei che uno dei partecipanti, vedi gli altri prenderne possesso, e se hai davvero successo, secondo me, vedrai il pubblico fare cose che non avevi previsto. Se un progetto è valido, per me vuol dire che non stai imponendo un unico punto di vista, e che l'opera ha abbastanza "poesia" da permettere alla gente di leggerla in modi diversi. La capacità dell'artista di tirarsi indietro e permettere al pubblico di prendere le proprie decisioni è cruciale, e la collaborazione del pubblico è fondamentale.

Monica Ponzini: Quindi non c'è solo il tuo apporto o quello del tuo team, per te il ruolo del ruolo del pubblico è sostanziale: ti aspetti di avere indietro qualcosa di inatteso?

Rafael Lozano-Hemmer: Non tanto che diano a me, ma che diano a se stessi e tra di loro. Per esempio, con i progetti basati sulle ombre si creano connessioni tra le persone più disparate, il che non sempre funziona alla stessa maniera. In Inghilterra c'è stato un momento particolare in cui un gruppo di giovani evangelici ha cantato e giocato con le ombre, e coesistevano nello stesso spazio con alcuni punk, che si divertivano ugualmente: penso che fosse notevole, per un progetto, avere la capacità di connettere realtà diverse. La piattaforma è fuori controllo e questo è un aspetto importante del mio lavoro. La piattaforma non può avere una sceneggiatura, puoi indicare dei limiti per quello che la gente può o non può fare, ma una volta realizzata, la piattaforma non è più tua e ti devi rilassare e arrenderti

all'eventualità che qualcosa possa andare male .



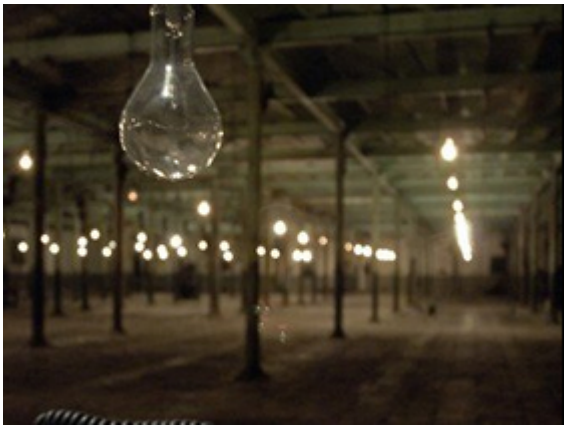
Monica Ponzini: Nel definire il tuo lavoro, preferisci usare il termine "relazionale" piuttosto che "interattivo": perché fai questa distinzione?

Rafael Lozano-Hemmer: Originariamente, quando usavo il termine "relazionale" e quando ho realizzato una serie di interventi chiamati "Relational architecture" – prima di Nicolas Bourriaud e la sua "Estetica relazionale", dato che quello che intende lui con questo termine è molto diverso – la mia idea dl termine "relazionale" a cofronto con "interattivo" era che vedevo nel secondo qualcosa di "predatorio", un'estetica dello "schiaccia-il-tasto". L'interattività, nel periodo in cui ho cominciato a chiamare il mio lavoro "relazionale", era una specie di "fetish", così come il virtuale lo era stato subito prima. Ho deciso che non volevo essere compreso nell'uso predatorio e utilitaristo di questa specie di applicazione verticale della tecnologia. "Relazionale" per me significava qualcosa di più laterale, relativo al creare relazioni, mentre l'interattività non mi sembrava nulla di tutto ciò, mi sembrava univoca: tu fai qualcosa, il computer fa qualcos'altro e finisce lì. Quello a cui mi riferivo col il lavoro "relazionale" era questo emergere di connessioni ad hoc, che non erano predisposte dall'artista. Al contempo, sto cercando analogamente di spostarmi da questa definizione perché sfortunatamente la percezione dominante del termine adesso è basata sull'estetica "relazionale" e mi piace pensare al mio lavoro come qualcosa di più politico, qualcosa di più assurdo di quello che Nicolas Bourriaud ha provato a proporre nel suo testo.

Monica Ponzini: Un'altra idea dominante nel tuo lavoro e che hai coniato tu è quella della "memoria aliena". La puoi descrivere?

Rafael Lozano-Hemmer: Mi piace l'idea della memoria aliena. Tutti i miei primi lavori erano stati fatti nel contesto di Ars Electronica, V2, Transmediale, dove tutti erano concentrati sul concetto di "nuovo". Ho deciso che dovevamo trovare una nuova parola che non fosse "nuovo", e "alieno" era quella che cercavo. Al posto di new media, alien media. Un

nuovo concetto diventava un concetto alieno: qualcosa che "non appartiene", uno spostamento, e un buon lavoro concettuale è sempre trasferimento, un riposizionamento di qualcosa in un altro contesto, così da farti pensare in maniera diversa riguardo al contesto stesso. La memoria aliena è una nozione diversa dall'architettura o dall'arte decostruzionista, dagli interventi *site-specific*: è qualcosa che parla delle narrative di potere. Io voglio fare qualcosa di differente, voglio dare un'idea di relazione temporanea, memoria temporanea, aliena, che non ha nulla a che vedere con il sito specifico. Infatti molte delle mie installazioni viaggiano, non sono *site-specific* *relationship-specific*, ma . Il concetto di "memoria aliena" nasce dal desiderio di guardare non alla Memoria (con la M maiuscola), ma piuttosto ai piccoli commenti che possono venire fuori dalla gente che osserva o critica il lavoro, dalla micropolitica. E' un livello molto intimo, piccoli momenti molto significativi che ti fanno cambiare il modo in cui ti relazioni ad un posto. I fenomeni relativi alla macro politica, all'economia, non sono il soggetto del mio lavoro. E in fin dei conti è "politico" anche l'occuparsi di questi momenti "intimi": semplicemente cerco di non fare morale o non fare finta di avere soluzioni per ciò che sta succedendo.



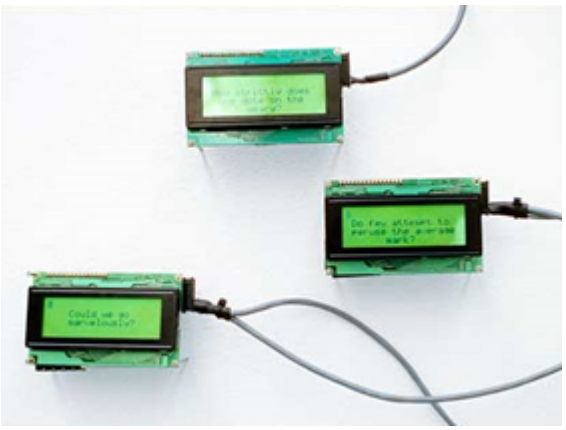
Monica Ponzini: So che hai conosciuto fin da giovanissimo molti artisti e musicisti perché la tua famiglia possedeva dei nightclub. Inoltre, ti sei trasferito dal Messico prima in Spagna e poi in Canada. Questo background culturale e personale ha influito sulla tua arte?

Rafael Lozano-Hemmer: Certo. Ho tre passaporti, il messicano e' verde, il canadese e' blu, lo spagnolo e' rosso: creano l'RGB. E' stato problematico per me, ma una volta ho incontrato uno dei pionieri di Fluxus, Dick Higgins, gli ho raccontato come mi sentissi privo di radici e lui mi ha risposto "Rafael, l'identità è per principianti". Ognuno dovrebbe fare una ricerca della propria identità, senza esporla troppo al pubblico nel mio caso, penso che la confusione sia evidente nella maggior parte dei miei lavori, sono coinvolto in una specie di ricerca "antropologica". Quando presenti lo stesso lavoro in città diverse, le persone si comportano in maniera estremamente differente e non puoi fare generalizzazioni, perché a loro volta sono classificabili sotto certe identità. In Portogallo mi aspettavo che le persone giocassero con le ombre e tra di loro, diversamente dagli inglesi, invece e' stato il contrario .

Monica Ponzini: Nel tuo lavoro 33 Questions per Minute, esposto di recente al MoMA, sembri concentrarti sul linguaggio: in questa serie virtualmente infinita, virtualmente corretta ma priva di vero senso vedi in qualche modo la comunicazione di oggi?

Rafael Lozano-Hemmer: Questo lavoro si concentra più sull'impossibilita' della comunicazione, che sulla comunicazione. In generale, penso che la comunicazione nell'arte sia un concetto molto pericoloso e per molto tempo ho condotto una "crociata" contro il termine "comunicazione" nell'arte. Non penso che l'arte comunichi meglio, e non credo ci sia un problema nella comunicazione in generale; ogni volta che qualcuno si lamenta riguardo alla Rete o MySpace o ai videofonini, penso che sbagli. Semplicmente, la comunicazione non ha posto nell'arte e l'arte che mi piace e' quella che riesce ad assicurare la poesia, che vuol dire ambiguità, lo sfuggente piacere delle parole che fluiscono, concetti vaghi, un rallentamento della

comunicazione. Tutto quello che mi dà piacere è opposto alla comunicazione e forse questo progetto segue questa linea.



Parte dalla frustrazione della comunicazione: mio padre era in ospedale con un cancro ed era attaccato ad un respiratore, io ho portato una tavoletta con una serie di parole che io avevo scelto, cercando di anticipare quali concetti volesse esprimere. Ma quello che avevo scelto non corrispondeva a quello che voleva esprimere lui L'idea che qualcuno scelga le parole per te e' problematica. E questo computer che continua a chiedere domande senza senso riguarda il ritmo frustrante delle domande, l'incapacità di rifletterci sopra, ma si basa anche sul fatto che ci rivolgiamo spesso ai computer per avere risposte e questa installazione vanifica tutto ciò.

Il progetto è nato a Cuba: abbiamo connesso il computer a Internet Internet e' proibito ai cubani, ma non ai visitatori- cosicché le domande che la gente imputava andassero direttamente in rete. L'idea era che le autorità non potessero sapere se una domanda venisse da Internet o dai cubani. Mi aspettavo che i cubani facessero commenti sulla propria situazione e che venissero fuori questioni politiche invece ci sono stati parecchi messaggi erotici ancora una volta quello che mi aspettavo e' stato capovolto Come artista, non puoi e non devi predeterminare il modo in cui le persone vedranno il tuo lavoro ed e' sempre interessante vedere come si anima in maniera autonoma.

---

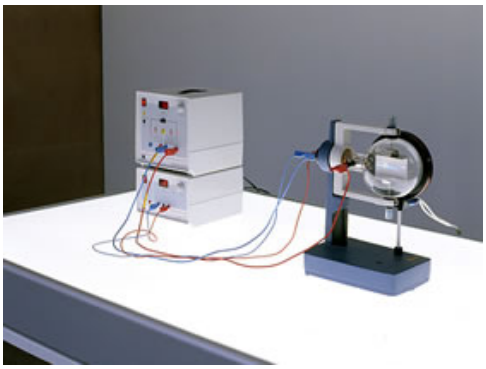
www.lozano-hemmer.com

Silenzio, Le Declinazioni Della Sound Art

Si è conclusa lo scorso 23 settembre la mostra Silenzio, curata da Francesco Bonami alla Fondazione Sandretto Re Rebaudengo di Torino, con una buona affluenza di pubblico, un po' incuriosito dal tema e dalla modalità di fruizione delle opere, un po' stordito dalla varietà dei suoni presentati.

Complessivamente Silenzio è stata una mostra ben allestita dal lato tecnico e piuttosto coraggiosa da quello curatoriale, per la scelta di trattare a parte la sound art tracciando un percorso storico non sempre soddisfacente, ma in ogni caso emblematico dell'autonomia e della vitalità di un campo di ricerca artistica esplorato negli ultimi quarant'anni e oggi al centro di un rinnovato interesse. Le opere, quasi tutte contenute nel lettore digitale portatile da ritirare all'ingresso, declinano l'arte sonora nel campo della ricerca scientifica, secondo il modello del documentario (non solo sonoro purtroppo!) della critica sociale e politica, nell'approccio ironico, onirico, installativo o semplicemente musicale.

La modalità di fruizione di Silenzio (cuffie e lettore come una specie di iPod/telecomando) ha reso inedita l'esperienza sociale della mostra, coinvolgendo il visitatore in uno spazio collettivo ma al contempo interiore, con il risultato di vedere strani individui girare in tondo o fissare per decine di minuti le descrizioni delle opere infisse sui muri, spesso unico appiglio visivo. D'altra parte, la difficoltà di usare soprattutto le orecchie in un contesto formale, ha contribuito a mettere in primo piano il concetto, facendolo inevitabilmente diventare il criterio adatto a misurare il valore delle opere esposte sulla base del loro accordo con le pretese concettuali avanzate.



I lavori più interessanti sono sembrati quelli accomunati dalla tendenza a privilegiare il lato oggettivo della ricerca sul suono, ponendo l'accento sul piano concreto della musica e trattando la materia sonora come elemento capace di operare cognitivamente sull'individuo nell'esperienza dell'ascolto, come accade ad esempio nelle registrazioni di Vito Acconci sul linguaggio e la famiglia, oppure evidenziando la natura fisica del suono, come nel caso di *Modell zur visualisierung* di Carsten Nicolai, in cui alcune onde sonore di forma sinusoidale vengono tradotte in un fascio luminoso da un tubo di diffrazione elettronica, o ancora in The Soundmaker, in cui l'artista Julian Rosefeldt gioca sull'ambiguità della percezione ponendo il visitatore di fronte a due situazioni equivalenti dal punto di vista sonoro ma divergenti sul piano visivo, che finiscono per attivare un processo illusionistico per cui non si riesce più a mettere in connessione il movimento percepito nel video con il suono ad esso associato, e quest'ultimo con la sua origine fisica.

Meno convincenti invece quei lavori in cui è la soggettività dell'artista a occupare il centro, chiamando in causa la capacità esecutiva, la bellezza del suono e altri criteri estetici validi per la musica astratta ma forse inefficaci per la sound art. Così ad esempio nell'opera di Susan Philipsz, il cui intento dichiarato è voler restituire un'idea della solitudine umana attraverso l'ascolto di un canto vocale, mantre l'unica cosa a rimanere isolata è l'intenzione dell'artista, che non raggiunge in nessun modo l'ascoltatore e rimane fine a se stessa. Similmente Talk is Cheap , il brevissimo video loop di Adel Abdessemed in cui l'ascolto del rumore prodotto da un microfono calpestato dovrebbe erigersi a simbolo di tutti i soprusi del mondo contro l'ingiustizia sociale e l'arte concettuale, lascia emergere l'ideologia dell'artista a discapito dell'artefatto, come accade nel video di Victor Alimpiev, dove il suono in presa diretta è forse troppo elaborato.

Al contrario, **Goldberg Variations di Ceal Floyer** ci mette di fronte alla soggettività attraverso l'oggettività della registrazione: l'esperimento di sovrapporre le trenta versioni

disponibili in commercio della celebre e omonima composizione di Bach, genera nell'opera una cacofonia straordinaria in cui il giudizio e l'interpretazione impattano violentemente tra di loro lasciando emergere il ruolo del soggetto come scarto o differenza individuale e incomunicabile nell'esecuzione.

Sorprendentemente, un numero considerevole di lavori presenti a Silenzio mettono al centro il legame tra suono e immagine, riducendo di molto il confine tra sound e video art. Kvida vid Grammofon di J. Stjärne Nilsson, tratta il suono con fantasia e ironia in un breve cortometraggio molto ben girato e il bel documentario di Jule Mije sui canti di gola eschimesi, pone l'accento sul gioco e l'etnomusicologia. Altri lavori invece escono un po' dalla sound art in direzione della musica elettroacustica e della sperimentazione, segnando peraltro il confine problematico tra arte e musica. È questo il caso di Haikustrings di Stefano Pilia , per tre shuffle cd, che riprende la pratica poetica giapponese degli haiku con una miscela random di suoni molti efficaci e piacevoli di per se stessi. Terence Hammam , con la sua proiezione multischermo, enfatizza la ricerca rituale e religiosa della musica dei Sun O))), metal band che suona le chitarre distorte e a bassa frequenza per coinvolgere il pubblico in un'esperienza fisica, inducendo uno stato di trance. Folle inoltre il lavoro di Roberto Cuoghi , che ricostruisce per intero nei minimi dettagli un Mei gui tradizionale cinese, così comeintenso è quello di Diego Perrone , *La ginnastica mi spezza il cuore* , focalizzato sulla gestualità corporea in rapporto all'esmissione vocale.

Tutti interessanti i lavori degli anni Settanta del Novecento, in cui predomina il tema del linguaggio, studiato come un fenomeno in cui il piano sonoro e quello semantico si mescolano, coinvolgendo la sfera sociale, ideologica e politica. Marcel Broodthaers discute di arte con il suo gatto in *Interview with a cat* , con grande trasporto di entrambe le parti, mentre **John Baldessarri** canticchia i testi critici di Le Witts, mettendo in risalto in modo biunivoco il gap tra arte e critica. Numerose le opere di **Vito Acconci** , dalle celebri tape situations fino a *The American Gift* , che esplora i problemi della traduzione e della nazionalità, o *The*

Gangster Sister From Chicago Visits New York (A Family Piece) , in cui si ascolta un ritratto tagliente della famiglia americana in cui i coniugi, i figli e Gesù, sono coinvolti in liturgie incestuose e orgiastiche.

Rassicurante la presenza di Kristin Oppenheim , che conferma con due opere recenti il suo talento a richiamare con il suono atmosfere puramente mentali, creando narrazioni oniriche di grande suggestione e intensità emotiva. Toccante il video di Johanna Billing, un magnifico video loop di 6 minuti in cui una classe di bambini di Zagabria viene coinvolta nella preparazione e poi nell'esecuzione della canzone Magical World, di Sidney Barnes, confrontandosi senza mediazione con la realtà esterna lasciata dalla guerra e con le difficoltà di pronunciare una lingua sconosciuta. Nell'opera di William Hunt che rappresenta uno dei pochi eventi performativi di Silenzio, vediamo l'artista autoissarsi a testa in giù a quattro metri di altezza ed eseguire un brano folk per voce e chitarra, con grande cura e precisione nonostante l'evidentissimo disagio, il sangue alla testa e l'impossibilità di contenere le smorfie deformanti del volto trasfigurato dallo sforzo. Il senso dell'azione, che è visibile su un piccolo televisore posto di fianco al marchingegno costruito per autoissarsi, è contenuto nel titolo programmatico dell'opera:

.

---

www.fondsrr.org

Ankersmit, Side By Side

Claudia Moriniello

The

Immaginate un tavolo con un EMS Synthi A e un laptop, un sassofono alto riposto per terra, dentro la sua custodia aperta, in attesa di essere risvegliato...ed un ragazzo alto, biondo con un viso da ragazzino ma serissimo, concentrato.

Basta incrociare per un secondo il suo sguardo, prima che tutto cominci, per cogliere immediatamente nei sui occhi quel guizzo che svela tutta la vivacità in procinto di essere colta. All'improvviso un'esplosione di suoni accompagnata soltanto dai movimenti rigidi, secchi delle mani di Thomas Ankersmit sul suo sintetizzatore EMS synthi A che, già solo per il fatto di essere uno strumento degli anni 70, carica di tensione "poetica" la live performance. Caos e delirio magistralmente orchestrati da un talento viscerale! E di nuovo all'improvviso: silenzio! Ankersmit si alza e abbandonata l'apparente rigidità del movimento, si snoda lentamente ad abbracciare il suo sassofono come nell'atto di cullare un bambino. Comincia a respirare, il sassofono si anima ed il suono emerge avvolgendo e riempendo lo spazio.

A questo punto si è già Immersi in un nuovo flusso sonoro, lungo, intenso, teatralizzato dal seducente oscillare del corpo del musicista e del suo strumento che ormai sono un tutt'uno, tra il muro alle sue spalle e il pubblico trascinato nel flusso sonoro. Come a chiudersi nella propria intimità, come a voler rimanere solo con la sua musica, Thomas si volge al muro continuando a suonare. Tutto è forte, passionale, intenso a dispetto della semplicità e della spontaneità d'approccio. Thomas Ankersmit, è virtuoso sassofonista, musicista elettronico e artista installativo. Nato nei Paesi Bassi, combina l'astratto suono del suo sassofono con sintetizzatori analogici iper-cinetici e improvvisazioni elettroniche tramite computer. Abile nel realizzare installazioni in cui il suono, l'infrasuono e le "modificazioni delle caratteristiche acustiche dello spazio" si combinano e scardinano il normale processo di percezione dello spazio dell'ascoltatore fruitore e la sua presenza all'interno stesso di questo spazio. Quindi gente se avete la possibilità di ascoltarlo e vederlo dal vivo, non perdetela.

Claudia Moriniello: Hai studiato all'accademia d'arte in Amsterdam e poi alla School of visual arts a New York. Il tuo background accademico sembra essere più artistico che musicale. Ci racconti come ti sei avvicinato alla musica e quando?

Thomas Ankersmit: Ascoltando *rock underground* (Sonic Youth etc.) ben presto mi sono spinto alla musica più d'avanguardia, sebbene guardando indietro è difficile dire perchè ho cominciato ad interessarmi a questa. In quel periodo ho cominciato a giocare con una chitarra e materiale elettronico trovato qua e là (registratori di cassette audio etc). Da lì ho proseguito qualche anno dopo e ho cominciato con il sassofono, anche stavolta un po' per caso (trovai un vecchio sassofono dell'esercito russo al mercato delle pulci). Nell'estate del 1997 ho cominciato a frequentare l'accademia d'arte ad Amsterdam e da lì poi New York dove parallelamente ai miei studi ho continuato a suonare. Non ho mai molto integrato tutto questo con il lavoro che stavo facendo in accademia. Sebbene abbia cominciato a lavorare con il suono anche lì, non pensavo a quella come "musica".

Claudia Moriniello: Un approccio quindi spontaneo e viscerale. Quali sono state le tue influenze musicali?

Thomas Ankersmit: Suppongo che le prime cose che in qualche modo mi abbiano coinvolto siano state legate alla libera improvvisazione (non tanto il free jazz), noise, minimalismo e musica elettroacustica. Tutto questo, realmente nello stesso momento. Per il sassofono in particolare sono stati importanti gli ascolti di Evan Parker, Mats Gustafsson, Don Dietrich e Jim Sauter of Borbetomagus e Tamio Shiraishi. Tutta gente con un approccio strumentale virtuoso e personalissimo, ma con background diversi. Ricordo di aver ascoltato molto tra il '97 e il '98, "Noise Capture" di Gert-Jan Prins e il primo Cd di Kevin Drumm. Quella combinazione di estrema crudezza e tensione era estremamente affascinante, una specie di incontro tra il mondo sonoro del noise dotato di una intensa pulsazione ritmica. Pensandoci bene queste sono le cose che possono aver avuto influenza.

Claudia Moriniello: I Paesi Bassi rappresentano una sorgente importante per la scena musicale europea di qualità, crescendo e producendo validi musicisti e artisti. New York è un crocevia importantissimo per la scena artistica sperimentale. Cosa ti ha spinto a trasferirti a Berlino?

Thomas Ankersmit: Quando sono arrivato ad Amsterdam mi sono sentito abbastanza isolato. Alla fine degli anni 90 ho avvertito che c'era una scena free jazz, una spiccata scena di musica contemporanea, forse anche una specie di scena post-industriale ma io non mi sono mai legato a nessuno di questi contesti. I seguaci del noise/industrial odiavano i sassofoni in generale l'idea del suonare uno strumento, credo. La scena jazz era troppo jazz e la maggior parte dei musicisti aveva l'età di mio padre (anche se ora sono spesso in tour con un musicista di settantatre anni, che importanza ha). Avevo sempre voluto passare del tempo a New York. Sono stato lì due o tre volte per visite brevi prima di trasferirmi lì nell'estate del '99. Dovevo viverci circa un anno, il mio visto era scaduto e dovevo tornare ad Amsterdam per continuare lì la scuola. A New York ho capito che non dovevo necessariamente vivere nel paese dove ero nato, che potevo scegliere un posto interessante, andare lì e vedere se la cosa poteva funzionare. Fu importante per me rendermi conto di tutto questo in quel momento. Per un po' ho considerato l'idea di trasferirmi a New york, lasciare la scuola e non tornare più a casa, ma sono felice di non averlo fatto. Avevo alcuni amici a Berlino e nell'estate del 2000, ho pensato semplicemente di andare lì per un po', come alternativa ad Amsterdam. Fino ad ora è stato bello. Tuttavia sono a Berlino solo per la metà del mio tempo. Continuo a stere spesso ad Amsterdam dove ho ancora un appartamento.

Claudia Moriniello: Qual è la tua percezione della scena tedesca, olandese, italiana e newyorkese?

Thomas Ankersmit: Naturalmente posso solo parlare della piccola parte di cultura musicale che conosco, delle cose nelle quali sono coinvolto. probabilmente non dovrei parlare della scena olandese o italiana. Le persone che conosco lì sono piuttosto isolate per quello che so. Gert-Jan

Prins ad Amsterdam, Domenico Sciajno e Giuseppe Ielasi in Italia. A Berlino sembra che molte delle persone che fanno musica sperimentale in un modo o nell'altro si conoscano e passino molto tempo insieme. Ci sono molti musicisti lì e molti concerti, sia di gente locale che di un costante e continuo flusso di gente di passaggio. La cerchia della *improvised music* che io conosco meglio (ndr. il riduzionismo berlinese) sembra si stia smembrando un po', cosa probabilmente inevitabile e positiva. Recentemente non ho passato molto tempo in un posto specifico degli USA da averne un'idea chiara, ma sembra che anche lì ci sia un grande network di musica sperimentale. Lì é sempre molto più di una scena fai-da-te. In America nessuno si mantiene con i concerti di musica sperimentale (siano essi musicisti o organizzatori). In Europa qualcuno ce la fa. La scena europea è sempre stata più professionalizzata. E poi ancora: in Europa spesso le persone che organizzano i concerti sono fans loro stesse, non produttori professionisti.

Claudia Moriniello: Spesso suoni con il grande Phill Niblock. Come nasce questo incontro?

Thomas Ankersmit: Phill ed io ci siamo incontrati nel 1999, quando vivevo a New york. Ci incontravamo ai concerti l'uno dell'altro. Phill è una persona molto socievole così quando è in città va sempre ai concerti degli altri. A quel tempo lui ancora insegnava, credo, così era molto più spesso a New York di ora. Lui organizza performances nel suo loft tra Soho e Chinatown, così la gente visita anche casa sua. Tuttavia abbiamo iniziato a collaborare e fare concerti insieme nel 2003, quando dovevamo fare un tour del Giappone affiancati negli stessi programmi.

Claudia Moriniello: Ci spieghi come convivono nella tua musica elementi elettronici, acustici, analogici e digitali? Quali di questi ha il sopravvento? Quali di questi tendenzialmete prediligi?

Thomas Ankersmit: Fondamentalmente coesistono tutti affiancati. Le parti elettroniche, analogiche e digitali, sono molto interconnesse tra loro. Uso il computer per registrare, modificare, eseguire e controllare i sintetizzatori analogici: la maggior parte della musica è "creata" con i sintetizzatori.

Durante i concerti il computer è soprattutto usato come un campionatore: lo uso per eseguire frammenti di suono pre-registrati e quei suoni sono trasmessi attraverso gli strumenti che processano il segnale analogico. Non uso il computer per generare suono o processarlo, è più uno strumento di registrazione, modifica ed esecuzione. Come strumento musicale preferisco l'elettronica analogica perchè mi piace modellare e intervenire direttamente sul segnale elettrico. La possibilità di collegare tutto a tutto sul synth modulare è fondamentale per me. Faccio anche un rozzo disordine con i segnali: inserendo e disinserendo i connettori, generando cortocircuito, etc. Sono piuttosto attratto anche dal suonare acusticamente. Apprezzo la fisicità e la specificità del suonare uno strumento acustico, avere il suono che proviene da dove ti trovi piuttosto che da un paio di altoparlanti posizionati da qualche parte nella stanza.

Claudia Moriniello: Nelle tue live performances utilizzi quell'affascinante strumento che è l'EMS Synthi A, un sintetizzatore analogico modulare, costruito nel 1972 . A parte il fascino poetico di un vecchio strumento di seconda mano racchiuso dentro una piccola valigetta di pelle, utilizzato da musicisti quali brian eno, klaus schultze, pink floyd e perchè no thomas lehn, l'EMS Synthi A è uno strumento prestigioso dotato di molteplici possibilità operative. Come lo utilizzi? Qual è la logica e la dinamica di utilizzo? Ovvero lo usi così per come è stato progettato o cerchi una via personale estendendone o alterandone le tecniche operative? E quale ruolo ha il laptop nell'interfacciarsi con l'EMS?

Thomas Ankersmit: Uso i sintetizzatori modulari EMS e Serge per generare suono e anche per processare segnali esterni (registrazioni dal computer, microfoni, pickup della chitarra). Generalmente ci sono alcune cose attive simultaneamente, differenti catene di segnale, e differenti cose che avvengono a diversa velocità. Molte di queste hanno un carattere simile a quello del cut up, inserendo e disinserendo connettori e cavi dal patch bay del synth. Alcuni dei suoni sono ottenuti attraverso le tecniche di sintesi standard, oscillatori modulati e processati in modo diversi e alcune di queste più complesse e sperimentali attraverso moduli in feedback,

cortocircuitando i segnali e facendo collegamenti quasi casuali. Il synth è piccolo e ha solamente dieci moduli con funzioni specifiche che puoi collegare insieme per modellare un suono. Il Serge è molto più grande per cui è possibile avviare più processi simultaneamente. Non ho mai ascoltato i musicisti che tu hai elencato (Eno, Schultze, Pink Floyd). Mi piace Thomas Lehn. Non sono un grande fan della musica per sintetizzatore, è semplicemente lo strumento con il quale sperimento. Credo sia la stessa cosa per il sassofono.

Claudia Moriniello: E il sassofono quindi? Che rapporto hai con questo strumento?

Thomas Ankersmit: Il fatto che il sassofono sia acustico legato all'energia e alla posizione del corpo è per me molto importante. Apprezzo inoltre le sue limitazioni, il fatto che si resti bloccati con un qualcosa di specifico e al suo "design". Ovviamente, e per buone ragioni, il sassofono è principalmente visto in contesti jazzistici, ma fondamentalmente questo non mi riguarda completamente. Non ho mai provato a suonare jazz. Sono interessato a fenomeni acustici, in una sorta di densità sonora focalizzata e mi piace creare questo con le mie stesse mani, respiro e voce. A volte suonando note sostenute e complesse in una sorta di stato di trance, dove non pensi a quale sarà la prossima mossa musicale ma semplicemente riversi suono nella stanza e nel caso in cui questa sia riverberante rimane lì per un po' per poi tornare indietro su te stesso.

Claudia Moriniello: La contrapposizione di elementi separati (acustici ed elettronici) talentuosamente da te giostrata nella tua musica, svela un approccio postmoderno e un risultato romantico. Come spieghi questo paradosso?

Thomas Ankersmit: Non ci penso mai in questi termini ma suppongo abbia senso. Sono solo due cose alle quali sono interessato che combino una con l'altra. Non provo a trasporre le stesse cose che faccio con uno strumento sull'altro, ma ci sono delle ovvie differenze tra gli approcci. Presumo che le parti elettroniche abbiano la tendenza a riferirsi al

tempo mentre quelle acustiche allo spazio. Il mio suonare il sassofono è spesso piuttosto statico, cerco di creare un suono denso e complesso che si muove a secondo di dove ti trovi nella stanza, piuttosto che offrire una sequenza di eventi. Il materiale elettronico tende a muoversi velocemente nel tempo, e più un cut up, i suoni sono più distinti gli uni dagli altri. Mi piacerebbe essere in grado di creare una sorta di collage sonoro non lirico anche sul sassofono, ma quando ci provo non ne apprezzo il risultato. Non voglio dedicare troppo tempo a una preparazione elaborata per emettere suoni alternativi anche dal sassofono, per cui mi concentro in piccole aree sonore dello strumento e le esploro a lungo. La gente generalmente considera il modo in cui suono il sassofono la parte più espressiva del mio lavoro, è quindi possibile che a volte sia in contrasto con gli altri suoni/rumori.

Claudia Moriniello: Per scelta, ad oggi non hai ancora pubblicato nessun cd se non in forma assolutamente privata ed in edizione limitata, perchè?

Thomas Ankersmit: Semplicemente non ci ho ancora pensato e probabilmente preferisco viaggiare e suonare dal vivo piuttosto che lavorare a una registrazione. Quest'anno potrei fare un CD di solo sassofono o musica elettronica o di entrambi. Il fatto che le poche cose che ho prodotto erano in piccole quantità era solo per liberarmene velocemente, non erano cose da "collezionisti". Non penso che lo siano diventate in ogni caso.

Claudia Moriniello: Che ruolo ha il pubblico nelle tue performance? Che rapporto hai con chi ti ascolta?

Thomas Ankersmit: Durante i concerti non sono pienamente consapevole del pubblico presente, mi concentro esclusivamente sul suonare. Detto questo, trovo difficile improvvisare in uno studio davanti a un microfono. Così probabilmente il pubblico mantiene alta la tensione. Mi piace il rischio di costruire qualcosa di fronte al pubblico con la possibilità che il tutto si disintegri. Questo è importante per me anche quando vado ai concerti di altri: la presenza del pubblico di fronte a te concentrato sul suono senza sapere dove questo andrà. Mi piace incontrare le persone prima e dopo la

performance ma non parlo al pubblico dal palco. Per me è importante che ci siano persone ad ascoltarmi. Sebbene siano rari, ritengo che i concerti con poco pubblico siano assai frustranti. Sembra uno spreco di energia e di denaro (da parte dell'organizzatore) quando nessuno si presenta.

Qualche volta mi muovo o mi giro verso un muro nello spazio della performance per ottenere le riflessioni sonore, altre volte do la schiena al pubblico, per quel che mi riguarda questo è semplicemente legato agli aspetti acustici e sonori piuttosto che una sorta di gestualità performativo-comunicativa. Chiaramente ad alcune persone piace vedere una gestualità significativa nella fisicità dell'esecuzione musicale. Questo va bene ma non è intenzionale da parte mia. Anche quando sono da solo urlo nel sassofono e ondeggio avanti e indietro. Non mi sono mai guardato in videoriprese in cui suono quindi non so esattamente che aspetto abbia.

Sostenibile Non-proprieta', La Risposta Di Estudio Livre

Eleonora Oreggia

Una delle innovazioni operate dal mondo digitale e' la ristrutturazione del processo di creazione / produzione in un sistema aperto, la cui funzionalita' e' esemplificata dal software libero. Il software libero rappresenta la base della prima rete di non-proprieta', libera e distribuita, della storia. Tramite il superamento del binomio produttore / consumatore e la trasformazione del prodotto in processo si viene a creare una relazione aperta e interattiva tra sviluppatore ed utente, entro la quale si aprono nuove infinite possibilita' di

produzione e creazione.

Questi, in breve, alcuni assunti teorici e pratici di 'Estúdio Livre', network Brasiliano di artisti e sviluppatori di strumenti ed opere basate sulla condivisione delle conoscenze e l'open source. Il progetto si struttura come rete di individui con obiettivi e metodologie comuni nell'ambito della gestione del lavoro creativo e del suo sviluppo.

La loro logica non dualista ma 'diffusa', superando il razionalismo, supporta metodi di raziocinio approssimati, e non esatti, poiche' le realta' con cui ci confrontiamo sono approssimate e approssimabili, non vere, ne' esatte. Sebbene vi siano, sparsi per il Brasile, diversi hacklabs e laboratori che possono rappresentare una sorta di manifestazione fisica del progetto, e' importante sottolineare il fatto che Estudio Livre non e' un luogo fisico, o una molteplicita' di luoghi, bensi' una filosofia applicata, una posizione concettuale e politica che si manifesta in una pratica attiva e rivoluzionaria. Si parla di liberta' e indipendenza dalla forma proprietaria attraverso la riappropriazione positiva delle tecnologie. Dunque l'idea di creare una struttura virtuale che possa fare da supporto pratico e tecnico ad artisti e faciliti l'aggregazione in comunita'.

Estúdio Livre offre un sito web, basato sul CMS (sistema di gestione del contenuto) TikiWiki, modificato da moduli Php per rendere piu' gestibile la pubblicazione di contenuti direttamente dal web e il backup in locale. Questo sito, di facile utilizzo, offre spazi e strumenti per l'auto pubblicazione, blogs, homepages, sistemi di chat integrati nel browser, documenti e databases condivisi (come ad esempio 'acervo', che significa quantita', in cui si pubblicano e condividono media), nonche' manuali, traduzioni, patches, scripts e softwares vari. Questa piattaforma supporta il dialogo, il confronto e la reperibilita' dei materiali all'interno del gruppo. Chiunque puo' creare un proprio account, assumendosi la responsabilita' dei propri contenuti e rispettandi gli assunti di EL, secondo una chiara politica editoriale. Oltre a raccogliere materiale informativo e fare comunicazione in internet, EL organizza in questa rete di hacklabs, laboratori o fucine distribuite sul territorio brasiliano una serie di eventi, chiamati 'Encontro de Conhecimentos Livres', in cui esperti e novizi della creazione digitale si radunano per circa una settimana al fine di progredire nella tecnica e produrre, sperimentando, nuovi liberi contenuti, con una speciale attenzione al riciclo e all'utilizzo intelligente di tecnologia definita obsoleta (i materiali e la documentazione relativa a questi incontri sono reperibili sul sito).

In anni recenti l'esperienza di EL e' stata appoggiata e finanziata da organizzazioni statali e parastatali come ad esempio 'Pontos de Cultura' e 'Cultura Digital', secondo una politica Brasiliana di deciso sostegno e promozione del software libero. Oggi, dopo tre anni di pratica, nel momento in cui i finanziamenti pubblici stanno scemando, questo gruppo di individui ha deciso di incontrarsi e discutere, non solo per inventare strategie nuove e prospettive comuni, ma, in primo luogo, per riscoprire affinita' e divergenze, e interrogarsi sulle propaggini di crisi. Al fine di definire la propria identita', e ritrovare una linea comune chiara, anche a costo di perdere coesione, la rete di 'Estúdio Livre' ha deciso di fermarsi a riflettere, affinche' l'assunto astratto abbia valore incisivo, sia prioritario e possa definire e modificare il reale e le metodologie comuni e collaborative.

Nei giorni sei, sette ed otto Settembre si e' dunque svolto presso la casa della cultura Taina, a Campinas, nello stato di San Paolo del Brasile, il primo incontro plenario di Estúdio Livre. Durante l'incontro sono emersi i seguenti denominatori comuni, suddivisi in valori, principi e linee di azione: i valori sono la liberta', la collaborazione e la diversita', i principi sono la filosofia del software libero, la diffusione delle conoscenze e delle forme di apprendimento e la relazione articolata tra arte e tecnologia, artisti e programmatori. Le linee di azione si possono riassumere in aggregazione, ricerca, produzione, workshops.

Estúdio Livre ha deciso di ristrutturarsi e assumersi una forte responsabillita' sociale, nella cosiddetta 'fase-2 , decidendo di diventare una sorta di licenza, (anche a causa di una non del tutto convincente creative commons). Il gruppo manterra' coesione e identificabilita', anche per poter avere validita' giuridica e legale, ma non accettera' piu' finanziamenti generici in quanto Estúdio Livre o nomi simili, sinche' non si sara' attuato un piano efficace di distribuzione e decentralizzazione. L'ingresso in lista e' inizialmente moderato e si richiede una mail di presentazione. Al tempo stesso, c'e' la volonta' di inventare possibilita' di autosostenibilita' indipendentemente da eventuali aiuti finanziari.

Una proposta interessante in questa direzione e', ad esempio, l'idea di aprire il codice, in caso di vendita commerciale del software, previa il pagamento, da parte del committente, di una piccola somma che vada a premiare il programmatore e finanzi la comunita' libera. Vi e' qui la coscienza, e l'intuizione, che il codice aperto, libero, e' conveniente e meglio gestibile anche all'interno di dinamiche commerciali.

http://estudiolivre.org/

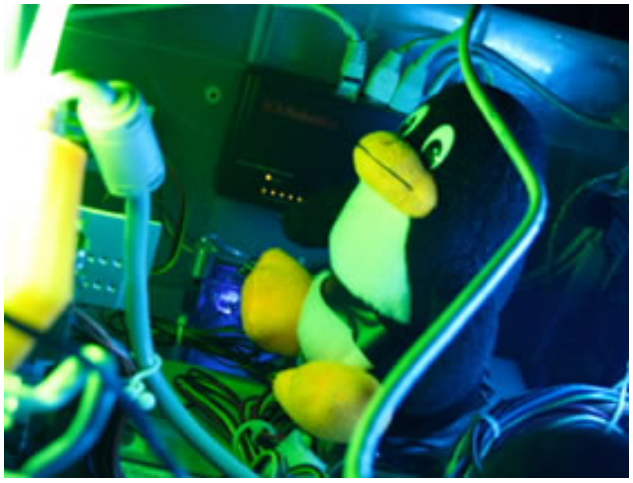
www.taina.org.br

http://estudiolivre.org/el-gallery_home.php

http://estudiolivre.org/tiki-index.php?page=Oficinas+Locais&bl

Hackmeeting 2007: Ten Years Nerdcore

Francesca Valsecchi



Si è svolto proprio questo weekend la decima edizione di Hackmeeting, un appuntamento fondamentale per la comunità digitale italiana, i cultori del free software, gli smanettoni, i freaks della tecnologia, indipendentemente che si tratti di hardware, software o manipolazione del reale. Hackmeeting è un'iniziativa indipendente che nasce nel 1998 e ogni anno si è proposto itinerante in diverse città italiane, ospitato e ospite di spazi liberi e pubblici; quest'edizione si è svolta al centro sociale Rebeldia, a Pisa.

L'evento è in prima istanza una tre giorni di workshop e presentazioni che articolano un dibattito tecnologico, profondamente radicato nella cultura del free software e delle licenze libere. Di meeting di tecnologia e di convegni sul software e sull'economia informatica ce ne sono in continuazione, ma questo è un appuntamento speciale: è l'unico evento che si occupa di queste cose in maniera critica e radicale. Hackmeeting si riferisce esplicitamente all'approccio hacker alla tecnologia, e questo termine seppur molto controverso nelle sue interpretazioni e stretto ad ogni tipo di definizione, sicuramente sottintende un atteggiamento proattivo che si rifiuta di subire l'impatto tecnologico ma cerca di orientarlo.

Hackmeeting, o hackit com'è definito da chi vi partecipa, parte proprio da questo punto, e nella propria home page parla di "tecnoindifferenza" come la prima delle critiche da muovere al contesto sociale che verso la tecnologia si mostra sempre più come un passivo consumatore.

L'intento di Hackmeeting è stato negli anni l'aggiornamento di questa critica e del dibattito: nel 1998 quando hackit nacque, il free software era un fenomeno ancora "di nicchia" e internet stesso era uno strumento di comunicazione e accesso ad informazioni ancora in diffusione. I nostri giorni ci raccontano di milioni di persone che usano la rete per scrivere, scambiare file, progettare, costruire, tutti i giorni e generando una produzione insostenibile di contenuti. Le leggi sulla privacy informatica e interventi di censura più o meno repressivi sono sempre più presenti nell'attualità politica, tutto il mondo parla di proteggersi e di sicurezza ma nessuno s'interroga su che cosa davvero ci possa fare male. Queste sono questioni che riguardano tutti, ma che la maggior parte di noi vive con indifferenza, senza capire davvero cosa succede, senza farsi troppe domande, accettando che la tecnologia cresca, migliori, si sostituisca, ci aiuti sempre più, si faccia comprare secondo un percorso lineare in cui tutto è scontato e determinato.

Nella costruzione di Hackmeeting si esprime la voce di coloro che invece hanno domande *quotidiane, dubbi e critiche, di esistenza parlate nel tempo "passione curiosa" e* Hackmeeting "

", come scrivono gli organizzatori nella home, cercando di divulgare informazioni su temi che pochi approfondiscono ma che influenzano il quotidiano vivere di tutti gli esseri umani, attraverso un programma mai definitivo di seminari che si succedono incessantemente nelle giornate del venerdì e sabato. Ma come vengono organizzati i seminari, e chi c'è dietro quest'evento?

È infatti il “chi” che rende cosi speciale Hackmeeting. Tutto nasce in una mailing list, che negli anni novanta venne creata come strumento di discussione pubblico e trasversale ai nodi locali, alle situazioni, ai linux user group e ai movimenti legati al software libero. Centinaia di persone messe in relazione dal fitto scambio di email hanno sognato un evento che sapesse dare forma a tutte le anime dell’underground digitale, rispettando il valore dell’autogestione e dell’autoproduzione, un evento che fosse pubblico e che nella sua concretezza e fisicità potesse aprirsi alle connessioni con l’esterno e con le città. La lista è rimasta negli anni il centro organizzativo dell’evento, vi partecipano centinaia di persone e la gestione degli aspetti logistici è condivisa nel contributo di tutti (o molti). Il resto lo fa tutto la partecipazione: gli spazi vengono trasformati per fare posto al , il cuore attivo e connesso di hackit, uno spazio con prese elettriche e di rete che possa accogliere le centinaia di persone che attraversano la tre giorni.

lan space

Ogni anno un posto diverso, una volta il lan space è uno stanzone da quattrocento persone sedute ai tavoli e cumuli di cavi di ogni genere che si intrecciano sopra le teste, in altri casi stanze più piccole e cavi che trapassano i muri. Anche gli spazi dei seminari vanno preparati, servono teli, proiettori, rete, sedie. In lista ci si organizza su cosa portare, su chi sa fare cosa, chi può venire prima a pulire gli spazi e montare la rete. L’infrastruttura di rete è un aspetto interessantissimo di Hackit: non tutti i posti che ospitano hackit hanno contratti per la connettività ad internet, questa va quindi trovata e messa a disposizione di centinaia di persone. La si costruisce, ogni volta, pezzo per pezzo: i server, il dns, il gateway, la configurazione delle reti, lo shaping della banda per non abusare di download ma sfruttare le risorse interne. Parole che sono oscure ai più, ma chi ha un minimo di conoscenza di reti può apprezzare l’atto creativo che l’installazione della rete rappresenta per l’evento.

E l'accesso è semplice: arrivi, entri con una sottoscrizione libera e ti imbatti subito nel primo computer (con annesso "hacker" alla tastiera) che, se ti serve, ti assegna un indirizzo per poterti connettere alla rete. I dischi del lan space sono potenzialmente tutti in condivisione, e questo rende frenetica e divertente l'attività di scambio che scorre parallela ai seminari per tutta la durata dell'evento. Hackmeeting vive tre giorni senza sosta e c'è sempre qualcuno sveglio e qualcuno addormentato sulle tastiere. Si dorme ospiti dello spazio, sacchi a pelo e spartanità ma è davvero un'esperienza a cui va concesso di arrivare sottopelle. Tutti possono partecipare iscrivendosi alla lista, proponendo seminari o semplicemente facendosi un giro. Il giorno conclusivo della domenica è dedicato ad un'assemblea plenaria di tutti i partecipanti che è, oltre che momento per i felici scambi per la buona riuscita che non è mai stata smentita, il tavolo della discussione della comunità stessa, il rilancio all'anno successivo e il momento per delle valutazioni complessive nel merito stesso del dibattito tecnologico. Si ritorna tutti a casa, e in lista, pensando all'hackmeeting successivo e continuando a resistere nel conflitto tecnologico quotidiano.

L'atmosfera dell'evento è in effetti qualcosa di unico, un momento fluido di cooperazione creativa. Mille persone che si autogestiscono dimostrano una certa complessità, e in ogni caso una certa bellezza: computer con case autocostruiti in legno, computer nelle valige, negli acquari, la costruzione di antenne dalle lattine dei pomodori, riciclare i componenti elettrici per generare musica sono solo alcuni esempi delle stravaganze dei punti di vista che compongono Hackmeeting. Quest'anno si è parlato di licenze software e sistemi di anonimato, di numeri primi, di sicurezza delle reti telefoniche, ma anche di scienza e alimentazione.

La presenza massiccia e creativa dei computer è sicuramente l'aspetto estetico e folcloristico più caratteristico di Hackmeeting, non tanto per i pc ma per la non organizzazione con cui possono essere disposti, e il groviglio di cavi e dispositivi che da essi deriva. Ma Hackmeeting non è un evento di tecnologia informatica, bensì un appuntamento aperto e accogliente nei confronti degli approcci radicali a qualunque sistema tecnologico: non stupitevi di chi si porta il saldatore, le brugole, componenti elettroniche, hardware riciclato di ogni genere, vecchie lattine e pezzi di fil di ferro, e perché no matterello e ciotole di porcellana. I seminari sono " *aperti al pubblico e gratuiti, in cui si parlera' di tecnica ma anche di politica. Porteremo avanti il discorso sui diritti digitali, sulla scelta del software libero, l'opposizione alla logica dei brevetti e del copyright tradizionale, la costruzione di server autogestiti, lo studio e la sperimentazione di fonti energetiche pulite, i risvolti dell'uso sociale delle tecnologie e dell'incontro tra tecnologie e sessualita', i problemi legati al lavoro in campo informatico, l'autodifesa della propria privacy, lo studio dei dispositivi di controllo e di sorveglianza, la resistenza alla censura* " .

L'hacktivism, lo si legge nel manifesto ma lo si respira vivendo l'evento, è un'attitudine: trasformare, manipolare, usare la tecnologia per rispondere ai propri desideri, " *Il nostro essere 'hacker' si mostra nella quotidianità anche quando non usiamo i computer, si mostra quando ci battiamo per far cambiare le cose che non ci piacciono, come l'informazione falsa ed imposta, come l'utilizzo di tecnologie non accessibili e costose, come il dover recepire informazioni senza alcuna interattività e il dover subire da spettatori l'introduzione di tecnologie repressive e censorie. Siamo sinceramente spaventati dalla velocità con la quale la tecnologia viene legata a doppio filo al controllo sociale, alle imprese belliche, ad una malsana e schizofrenica paura del proprio simile: il nostro approccio è diametralmente opposto* ".

In questo contesto hanno trovato spazio quest'anno seminari tecnicissimi sul codice, discussioni su sistemi avanzati di sicurezza, workshop di elettronica cosi come interventi di più generale interesse sull'aspetto sociale delle tecnologie, sull'aggiornamento in materia di privacy. Non sono mancati degli ospiti internazionali, un seminario critico sulla scienza, sulla sua libertà e autorevolezza che ha generato un dibattito sul futuro dell'attivismo che bussa alle porte dei laboratori. E, armati di ciotole e matterello, un

workshop sul pane, che con i suoi ingredienti e il forte legame con la terra e la cultura tradizionale è stato una buona (e golosa) scusa per riflettere di copyright sui semi, acque privatizzate, saperi perduti e riappropriazione del tempo lungo e del tempo della produzione come forma di hack della vita dei consumi.

Il lan space di Rebeldia è stato ospitato nel salone concerti. Telo da proiezione con un vj collettivo: connettendosi ad un certo computer sulla rete era possibile proiettare quanto voluto su uno degli otto terminali video che venivano trasmessi contemporaneamente dal proiettore. Si sono viste righe di codice scritte pubblicamente, autoproduzioni video, film, sessioni di vjing, tutto in un flusso di immagine senza sosta, particolarmente apprezzato durante la notte del sabato che si è conclusa con frenetiche danze elettroniche e screening di ogni genere. Hackmeeting è un evento anche divertente, e a suo modo poetico, nel suo essere tecnofeticista e libertario allo stesso tempo. Tra le note elettroniche non è tra l'altro mancata una nota a suo modo romantica: al massimo delle casse gli hacker che cantano la canzone di capitan Harlock, eroe dell'immaginario pirata e della libertà della trasformazione.

È stato un ottimo sottofondo per la celebrazione di questo decimo appuntamento che cade completamente attuale su alcune importanti questioni socio/tecniche. Controllo e interventi restrittivi delle libertà digitali sono al centro della riflessione: la profilazione degli utenti sempre piu' sofisticata resa possibile dalla mole di informazioni che mettiamo in rete con gli strumenti di social software, i sistemi di sorveglianza e biometrici sul controllo delle persone, il vincolo a sistemi software proprietari e le battaglie contro la pirateria, la questione sicurezza e privacy che dal dominio delle email e dei contenuti testuali si sposta ora su quelli multimediali e i servizi telefonici che si basano sulla rete digitale.

L'innovazione tecnologica ci pone di fronte sistemi sofisticati di cui non è accessibile alcuna profonda comprensione da parte dell'utente finale; il data retention mappa le nostre vite raccogliendo informazioni dai telefoni, le carte di credito, le tessere del supermercato, le carte bancarie, i telepass, le tessere del blockbuster, il tuo provider, etc. In Germania lo scorso week end si è svolta una manifestazione da ventimila persone contro la politica della sorveglianza dei comportamenti nel mondo delle telecomunicazioni, a svantaggio di tutti i cittadini (http://www.vorratsdatenspeicherung.de/content/view/142/1/).

Contro, in sostanza, l'atteggiamento politico che ritiene la libertà negoziabile con l'innovazione tecnologica, e che chiama "sicurezza" il freddo mondo artificiale in cui ciò che veramente perdiamo con la tecnologia è l'esistenza di umani dietro ad essa. lo spettro del tecno controllo è sicuramente nell'orizzonte di chi parla di tecnologie libere e di come è fatta davvero la tecnologia che viviamo. Ma c'è un orizzonte ancora piu' lontano e significativo per hackit, che è quella della battaglia dei saperi pubblici e dello scambio della conoscenza, di qualunque tipo, soprattutto se creative, inusuali e non allineate come quelle che vengono messe in gioco durante i tre giorni. Sicurezza è conoscenza, non controllo. È fiducia e non isolamento. Su queste premesse si basa la comunità degli hackmeeting e il loro sapere pubblico a cui siamo invitati ad avvicinarci.

---

www.hackmeeting.org

La Conoscenza Della Fragilita' Del Futuro

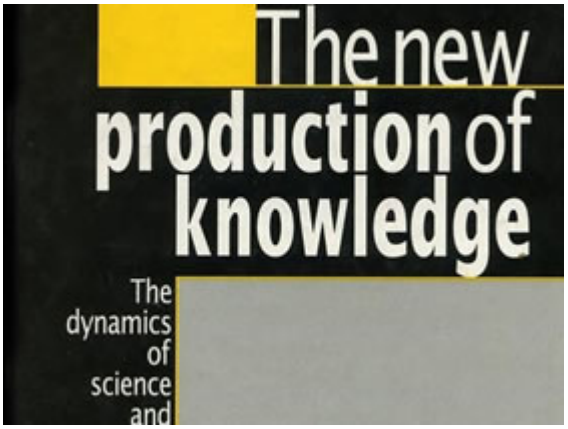
Il 27 settembre Helga Nowotny (http://www.helga-nowotny.at/) è intervenuta all'interno del seminario Scienza Tecnologia e Società organizzato dall'Università di Trento. I temi trattati si rifanno principalmente a Curiosità insaziabile. L'innovazione in un futuro fragile, l'ultimo suo testo tradotto in italiano, ma uscito già nel 2005 in Germania con il titolo *Unersättliche Neugier, Innovation in einer fragilen Zukunft* . Nowotny è una delle più importanti sociologhe della scienza viventi: è vice presidente e membro fondatrice dell'European Research Council (ERC), nonché presidente del Comitato consultivo europeo della ricerca (EURAB) nel 2005 e nel 2006.

Il cardine del discorso della Nowotny è chiaro: l'epoca attuale è contraddistinta da un grado elevato di incertezza e ciò è dovuto allo straordinario livello raggiunto dalla ricerca scientifica; questa condizione porta a un inevitabile paradosso: più sapere scientifico = più incertezza e insicurezza. Inoltre, dove si colloca socialmente ed istituzionalmente il confine tra il fascino del nuovo e il timore dell'ignoto? Tra innovazione e conservazione?

Secondo Nowotny, una delle fonti della fragilità del futuro è imputabile all'eccesso di offerta del sapere che se da un lato permette di offrire soluzioni multiple a problemi attuali (quali ad esempio lo smantellamento dello stato sociale, la disoccupazione, le malattie orfane, cioè non considerate dalla ricerca farmaceutica, ecc) ha dall'altro lato la conseguenza della loro impossibile messa in pratica, a causa di conflitti di scenari tracciati da commissioni e da expertise che temono un aumento eclatante dei rischi e delle minacce correlato a tali soluzioni.

Uno degli imperativi che si impone nelle politiche della ricerca è quindi quello del "desiderio di controllare l'imprevedibile". Tuttavia, questa fiducia nelle possibilità di dirigere la ricerca, bloccandone alcuni sviluppi, è secondo la Nowotny un modello ormai inadatto al tempo presente perché come dimostrano ad esempio le biotecnologie, le scoperte scientifiche seguono una propria dinamica: le multinazionali tentano di dirigerne il potenziale (attraverso ad esempio il controllo dei finanziamenti o i brevetti), la politica impone scelte istituzionali che limitano il dibattito pubblico sull'utilità di alcuni studi perché sembrano sfidare le basi morali delle società, ma i saperi si diffondono nei mercati e nella società e acquistano una nuova spinta da questa circolazione di risultati, idee e scambi cognitivi.

Qui il discorso della Nowotny si fa più tagliente: le fonti della conoscenza devono essere ampliate e la parola chiave è quella che risuona retoricamente ovunque: innovazione. L'autrice afferma di rendersi conto dell'"ossessione per l'innovazione", di come questo concetto venga proposto spesso in funzione compensatoria per una fiducia venuta meno nella fede nel progresso: siamo tutti consapevoli che i miglioramenti tecnici non corrispondono necessariamente a progressi morali.



Per questo motivo Nowotny ha delle proposte alternative al classico modello del futuro tra utopia e distopia (si confronti già il suo pionieristico lavoro Nineteen Eighty-Four: Science between Utopia and Dystopia del 1984). Non si può parlare di futuro, ma di futuri. Essi non si collocano in una linea cronologica, in una "illusione della geometria" temporale, ma sono immersi nel presente. Questi futuri hanno bisogno di sapere, ma anche di immaginazione: non solo ingegneria, ma anche le arti e le esperienze della quotidianità devono essere integrate nella ricerca scientifica. La spirale dell'innovazione è comunque inevitabile, ma essa deve venire sempre più accompagnata da un mutamento sociale dell'atteggiamento nei confronti della scienza.

La società deve partecipare

culturalmente ai processi di innovazione e moralmente agli scenari collettivi della ricerca attraverso la diffusione della consapevolezza dell'incertezza e dei possibili fallimenti della scienza. Le istituzioni devono favorire gli spazi di comunicazione e di azione della creatività della sfera pubblica e di quelle pratiche che permettano di convivere con la fragilità del futuro: bisogna accettare la provvisorietà delle nostre conoscenze e le ambivalenze che un sistema fondato sull'innovazione e quindi sul mutamento può apportare ad una società che si muove in un "futuro di futuri".

---

http://www.helga-nowotny.at/

Scali & Goode: Nan°art

Silvia Scaravaggi

Dal 1 al 21 ottobre 2007 il Palazzo Frizzoni di Bergamo, nell'ambito di Bergamo Scienza, ospita la mostra NAN°ART, a cura di Stefano Raimondi, con opere di Alessandro Scali, Robin Goode e Grit Ruhland.

L'esposizione rappresenta la prima occasione di riflessione sull'utilizzo della nanotecnologia nell'arte italiana, e il duo Scali-Goode rappresenta realmente in Italia uno dei primissimi casi, se non unico, in cui la **nanoarte** trova uno spazio proprio e personale per evolversi e mostrarsi. Come sottolinea il curatore Raimondi, proporre questo genere di opere significa stabilire un "patto di fiducia" tra pubblico e artista: i lavori sono esposti in una piccola sala, in cui lo spazio è ridotto al minimo, e sono visibili grazie all'uso del microscopio. Il visitatore deve, dunque, avvicinarsi ad esse con lo spirito della curiosità e la voglia di scoprire un nuovo mondo,

andando a cercare cosa c'è oltre.

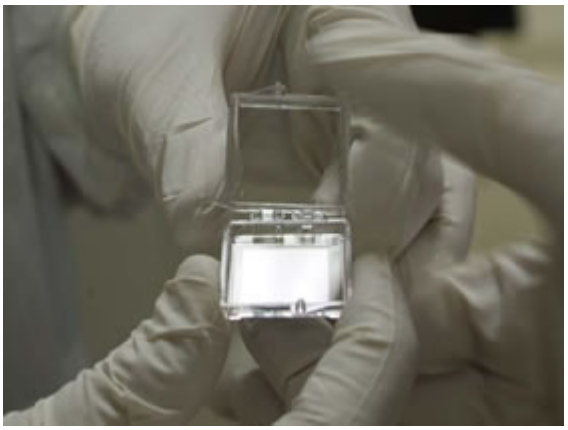
È indubbio il merito del curatore e del comitato scientifico che supporta questa iniziativa, che testimonia l'interesse per le nuove ricerche, l'apertura alle pratiche artistiche che dialogano costantemente con ambiti diversi e stimolanti, come quello della scienza e della tecnologia. Per capire il percorso di NAN°ART, ho fatto due chiacchiere con gli artisti italiani le cui opere costituiscono il nucleo dell'esposizione e che sono nate grazie alla collaborazione con gli scienziati del Politecnico di Torino.

Silvia Scaravaggi: Come si è formato il duo Alessandro Scali – Robin Goode?

Scali-Goode: Ci siamo conosciuti a Torino nel 2002 perché lavoravamo nella stessa agenzia di pubblicità la Bgs D'arcy, oggi Leo Burnett. Visto che il lavoro di agenzia lasciava uno spazio relativamente limitato all'espressione creativa più pura e fine a se stessa, abbiamo iniziato a lavorare insieme al progetto di una rivista di arte-creatività-design, chiamata Paperkut.

Silvia Scaravaggi: Come avete iniziato a collaborare con il Politecnico di Torino?

Scali-Goode: La collaborazione con il Politecnico è stata, se vogliamo, un'evoluzione naturale del progetto Nanoarte. Torino è uno dei centri di eccellenza della nanotecnologia in Italia e nel mondo, e ci è sembrato logico andare proprio al Politecnico a raccontare le nostre idee. Abbiamo così avuto la fortuna di conoscere il Professor Rossi e in seguito il Professor Fabrizio Pirri, che ha fatto di un'idea un po' folle una realtà concreta. Oggi la nostra Nanoarte è possibile soprattutto grazie alla passione e all'impegno non solo del Professor Pirri ma di un gruppo di 7 dottorandi che utilizzando le risorse messe a disposizione dal Politecnico trasformano i nostri concetti in opere vere e proprie.



Silvia Scaravaggi: Come siete arrivati a nanoarte?

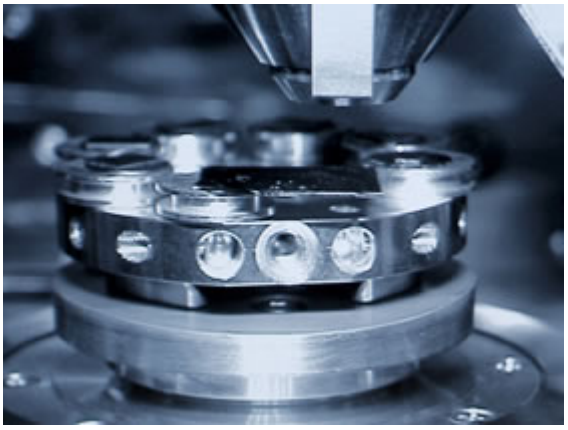
Scali-Goode: Per pura e semplice curiosità. Abbiamo iniziato a leggere e interessarci alle nanotecnologie circa 4 anni fa. Subito ci è venuto in mente il folle progetto di realizzare opere d'arte in scala nanometrica, e gli anni passati sono stati impegnati nel cercare di dare concretezza a questo sogno. Dopo aver contattato (ed essere stati) il Dipartimento di Fisica di Trieste e soprattutto dopo l'incontro con il Professor Enzo di Fabrizio abbiamo capito che forse c'era davvero il modo di realizzare opere d'arte con l'impiego della nanotecnologia.

Silvia Scaravaggi: Che tipo di rapporto avete costruito attraverso l'interazione tra arte, scienza e design?

Scali-Goode: Un concreto rapporto di collaborazione tra due mondi che spesso, erroneamente, sono considerati agli antipodi: il mondo della scienza e quello dell'arte. È importante sottolineare come il nostro non sia un rapporto di consulenza o a distanza: è un rapporto fattivo, che coinvolge sia la fase creativa che quella realizzativa.

Silvia Scaravaggi: Come sarà per voi la mostra di Bergamo, cosa significa?

Scali-Goode: La mostra di Bergamo ha senza dubbio un significato particolare: se vogliamo è la nostra prima vera personale artistica (se si fa eccezione per l'opera di Grit Ruhland), e nello stesso tempo è la prima volta che esponiamo 6 opere di nanoarte insieme. Non solo: la mostra è la manifestazione concreta ed evidente della collaborazione tra mondo artistico e scientifico.



Silvia Scaravaggi: quali opere esporrete?

Scali-Goode: Esporremo Oltre le colonne d'Ercole (una passeggiata micrometrica su una superficie di silicio), Actual Size (un continente africano di dimensioni micrometriche), Libertà condizionata (una statua della libertà infinitamente piccola), Scemo chi legge (la stessa scritta è stata incisa con il laser su un wafer di silicio), Fiato sprecato (un'opera interattiva, che indica il numero medio di respiri che un essere

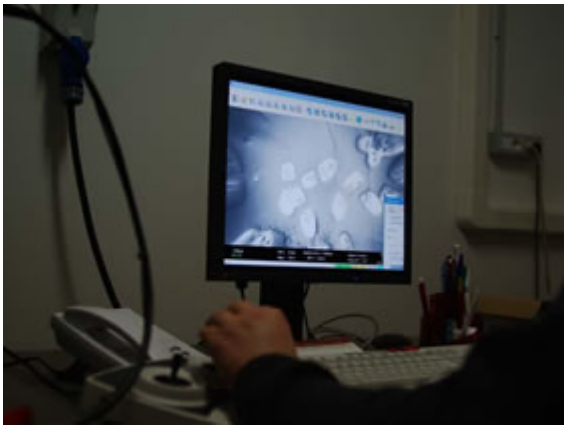
umano può effettuare nel corso della vita), Chiave per il paradiso (un cammello nella cruna di un ago).

Silvia Scaravaggi: Quali sono gli argomenti a voi più cari?

Scali-Goode: Non c'è solo un argomento che ci sta a cuore: i temi sono molti, e sono i più disparati. In realtà, oltre agli argomenti, ci sta a cuore il modo di comunicarli. Vorremo cioè farlo in modo semplice, intuitivo, senza bisogno di complesse didascalie o apparati critici che spieghino ragioni e riferimenti, senza per questo rinunciare alla profondità o alla complessità dei concetti stessi.

Silvia Scaravaggi: In che modo si integra il vostro progetto con la cura dell'esposizione?

Scali-Goode: Nanoarte pone degli interrogativi riguardo al modo di esporre le opere. Poiché le opere sono sostanzialmente invisibili a occhio nudo, si pone il problema di come visualizzarle. Ad oggi abbiamo utilizzato diversi criteri espositivi: a Bergamo, per esempio, le opere saranno esposte sotto le lenti di microscopi ottici; al MIAAO, invece, le immagini delle opere saranno visibili sullo schermo di un computer.



Silvia Scaravaggi: Qual è il valore aggiunto di questa esposizione rispetto ad una singola opera (penso a " Oltre le colonne d'Ercole" con cui avete vinto il terzo posto del Premio Arti visive San Fedele di Milano nel 2006)?

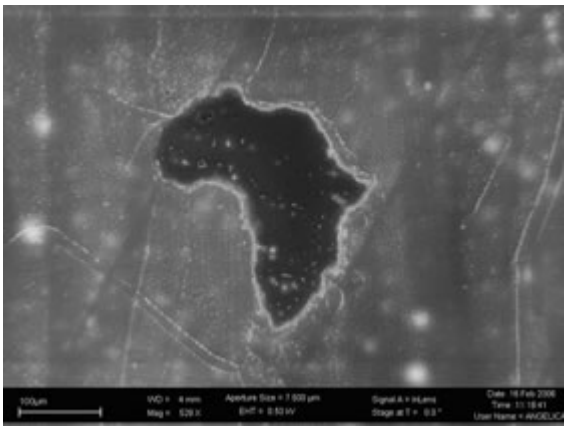
Scali-Goode: Il valore aggiunto potrebbe essere rappresentato dal fatto che nell'insieme di una esposizione è possibile cogliere il senso complessivo del nostro modo di fare arte, dei contenuti e degli argomenti che trattiamo e del modo in cui lo facciamo.

Silvia Scaravaggi: Pensate che ci sarà un mercato per quest'arte? Vi interessa?

Scali-Goode: È possibile che presto parteciperemo a qualche fiera internazionale proprio per testare la reazione del mercato alle nostre opere. In realtà vendere non è il nostro primo obiettivo, in quanto per sopravvivere contiamo sul nostro lavoro di creativi presso l'agenzia di comunicazione che abbiamo fondato più di tre anni fa.

Silvia Scaravaggi: Che ruolo ricoprono la letteratura e la speculazione filosofica ed antropologica nel vostro lavoro?

Scali-Goode: Un ruolo essenziale: il fatto di essere una coppia ci ha permesso di integrare un background più orientato alla creatività, all'arte, all'illustrazione e al design, ad un background umanistico, intriso di letteratura, filosofia, antropologia, semiotica, teologia. Ai quali si aggiungono, recentemente, riflessioni di tipo scientifico che riguardano soprattutto la fisica, la meccanica quantistica e le sue implicazioni filosofiche.



Silvia Scaravaggi: Che tipo di comunicazione vorreste tra le opere che proponete ed il vostro pubblico?

Scali-Goode: Un rapporto semplice

ed immediato, coinvolgente ed emotivo, ma anche un rapporto intellettuale e culturale. Ci piacerebbe che le nostre opere potessero essere interpretate a diversi livelli, a seconda delle competenze e delle conoscenze dello spettatore, senza la necessità di dover ricorrere a complesse spiegazioni o critiche.

Silvia Scaravaggi: qual è il ruolo della nanotecnologia nella vostra ricerca?

Scali-Goode: Dal nostro punto di vista la nanotecnologia non è nient'altro che un mezzo senza dubbio radicalmente innovativo che ci permette di esprimere determinati argomenti o concetti nel modo che noi riteniamo più appropriato.

---

www.nanoarte.it

Qoob. Creativita' Al Cubo

Alessio Galbiati

"Qoob è un canale digitale prodotto da MTV Italia che trasmette musica alternativa". Così recita wikipedia alla voce 'Qoob'; ma chiunque ha fatto l'esperienza di incrociarne le trasmissioni sul Digitale Terrestre o di visitarne lo spazio web, sa benissimo che la cosa è ben più complessa.

'User-Generated Content', 'social network' e 'snack culture' sono solo alcuni dei neologismi utilizzati per descrivere l'assoluta novtà costituita da un progetto che al suo interno contiene molte anime. Volendo, si potrebbe dire che è un canale televisivo tipo MTV, che è un sito tipo Youtube, ma che è pure un poco Flickr, un poco iTunes ed anche un po' Myspace. Insomma siamo in pieno web 2.0 sinergicamente collegato con la "vecchia" televisione e aperto pure

al mondo della telefonia mobile.

Qoob al momento è prodotto da MTV Italia che per il 51% è di proprietà di Telecom Italia Media Broadcasting mentre per il 49% di MTV Network Europe. Per chiarici ulteriormente le idee su queso fenomeno di networking che si sta facendo sempre più conoscere anche nel mondo dell'elettronica audio/video/rete attraverso la partecipazione a festival di riferimento come l'ultimo Sonar, Electrowave, Neapolis of Love Muzikfestival, MUV, addirittura alla Giornate degli Autori durante l'ultima Mostra del Cinema di Venezia. Abbiamo dunque pensato di intervistare Lucia Nicolai, Responsabile Editoriale di Qoob , che cortesemente ha risposto alle nostre domande approfondendo e puntualizzando gli aspetti peculiari della sua creatura, nata quindi come progetto puramente per il mercato Italiano e ora diffuso a livello internazionale.

Alessio Galbiati: Per cominciare partirei da una domanda assai poco originale che ritengo però fondamentale per chiarir(mi) immediatamente le idee, per sgombrare il campo da possibili fraintendimenti. La natura intermediale di Qoob (TV-Mobil--Web) genera una polisemica varietà di definizioni possibili; ma che cos'è Qoob? Sul sito di Telecom Italia Media Qoob viene definito come "la sacra trinità dei personal-media", ma posto che anche in teologia il concetto di trinità soggiace alla fede, mi puoi spiegare la natura di questo progetto editoriale così complesso ed articolato?

Lucia Nicolai: Oddio, mi annienti subito con questa domanda? Qoob (e con questo, d'ora in avanti nella risposta, intendo tutto il progetto, compreso anche gli stadi evolutivi precedenti, Yos e Flux) è nato con un approccio sperimentale, in un mondo mediatico dove la concorrenza non è più fra i canali tv o fra programmi, ma fra un canale tv e un sito internet, fra sito internet e playstation, fra playstation e i-pod, fra programma tv e sms fra amici. Questo vale soprattutto per il mercato dei 'giovani', tanto effimero nei gusti quanto estremamente ricettivo verso i nuovi trend e superveloce nell'appropriarsi dei propri spazi.

Sono abituati a surfare in internet,

hanno una soglia di attenzione bassissima, proprio come internet ti abitua a fare. E soprattutto sono abituati a scegliere da soli quello che vogliono vedere. Per questo hanno bisogno non tanto di un mass-media quanto di un personal-media, che sia con loro potenzialmente in ogni momento. Il nostro è stato un approccio da 'snack culture' come l'ha definita Wired magazine a inizio dell'anno. In questo senso, abbiamo creato Qoob, un progetto televisivo che aveva nel sito internet il suo hard-core e che poi abbiamo declinato in TV (sul dtt) e sul mobile. A tutt'oggi, stiamo distribuendo QOOB su varie piattaforme online (da Vuze a Veoh, da Babelgum a Youtube), con canali dedicati e brandizzati. E per rendere il progetto sempre più " 360 come definiscono questo genere di cose gli americani, sicuramente ci saranno occasioni di ulteriori sviluppi futuri. Per rispondere alla domanda sulla "sacra trinità": non volevamo tirare in ballo qualche potere spirituale trascendentale, semmai ci siamo presi delle licenze poetiche un po' un-pc. Ad ogni modo, è possibile che guardare Qoob sotto tutte le sue forme – sia un atto di fede.

Alessio Galbiati: La storia di Qoob prende il via nel novembre 2005 con la creazione del canale televisivo YOS (Your Open Source) che si trasforma poi in FLUX nell'aprile 2006. Nel novembre 2006 il progetto prende il nome Qoob ed infine nell'aprile 2007 apre la sua sezione internazionale (ovvero non più confinata al solo 'bel paese'). Una storia complicata perchè criptica, nascosta dietro a sigle esoteriche, ad acronimi fantasiosi ed oltretutto poco visibile perchè (quasi) sempre concretizzatasi all'interno di nicchie del sempre più articolato sistema di telecomunicazioni. Cosa hanno significato questi differenti stadi evolutivi? E cosa rappresenta in prospettiva l'apertura al "resto del mondo" del canale international del sito?

Lucia Nicolai: All'esoterismo mi ci fai pensare tu adesso. Forse con il senno di poi, possono sembrare scritte in codice, ma i nostri pensieri hanno seguito un percorso molto più semplice. YOS è stato QOOB nella sua fase embrionale, quando ci siamo affacciati nel panorama web e televisivo coscienti di essere un puntino, un esperimento. Your Open Source da una parte metteva l'accento sulla centralità dell'utente, dall'altra sulla volontà (già chiara all'epoca) di rendere quel media (poi Flux, poi Qoob) una fonte libera di ispirazione, contenuti, stimoli. Ci hanno chiamato YOS ma in realtà non avevamo nome. Solo un abbozzo di forma. L'evoluzione in Flux, nell'aprile 2006, ha voluto centrare l'attenzione sulla logica di flusso casuale che avevamo adottato per il (non-)palinsesto televisivo e sulla capacità, di internet, di portarti in mille posti diversi contemporaneamente. Qoob, nel novembre 2006, ha rappresentato il terzo stadio evolutivo (tant'è che richiama il cube, la terza potenza), con l'ampliamento a nuove piattaforme di distribuzione e l'ufficializzazione dell'UGC come contenuto di qualità portante del progetto. L'avventura internazionale è tuttora in corso: in prospettiva vuol dire crearsi un network di producers capillari in tutto il pianeta. Vedremo.

Alessio Galbiati: Come mai Qoob nasce proprio in Italia, la patria del (quasi) duopolio della tv in chiaro, del monopolio della tv satellitare, della chiacchieratissima Legge Gasparri che ha aperto al DTT? Una "semplice" reazione allo stato delle cose, oppure

c'è dell'altro?

Lucia Nicolai: QOOB non è stato una reazione, semmai è nato dalla volontà di dare nuovi stimoli e di coinvolgere in modo diverso il pubblico nella televisione, non nello stile del Grande Fratello o della TV interattiva di base, ma dando agli spettatori la possibilità di costruire la stessa 'televisione' (e qui ci riferiamo al concetto, non alla TV che passa solo per l'elettrodomestico TV…) che stavano guardando. Dopotutto, al giorno d'oggi, una persona di talento che voglia cimentarsi con il videomaking, con la creazione di canzoni o con la realizzazione di foto/grafiche artistiche, può contare su tecnologie che possono tutte stare sulla scrivania di casa.

Alessio Galbiati: Come si struttura Qoob dal punto di vista produttivo? Quante persone vi lavorano e secondo quale logica di ripartizione delle risorse umane? Insomma, com'è organizzata "l'azienda" Qoob?

Lucia Nicolai: A QOOB lavorano 11 persone in pianta stabile: 3 nell'area editoriale, 2 nell'area marketing/press, 1 nell'area community, 1 nell'area produttivo-realizzativa, 3 nell'area tecnica. Abbiamo inoltre una consulente editoriale a Londra, salita a bordo con il lancio del canale e sito internazionali. Al di là di queste suddivisioni, comunque siamo tutti coinvolti a 360 gradi nel progetto, quindi spesso e volentieri 'sconfiniamo' in tutti i vari settori.

Alessio Galbiati: La Qoob Foundation… da chi è composta e quali sono in linea di massima i criteri di scelta di questa post-moderna fondazione mecenatesca finalizzata ad individuare, incoraggiare e finanziare, gli autori dei lavori uploadati sul sito?

Lucia Nicolai: Wow, "post-moderna fondazione mecenatesca"! La Qoob Foundation in realtà è Qoob Factory (siamo geniali ormai nei cambiamenti di nomi). La Qoob Factory coinvolge tutti noi, anche se poi la parola finale è del responsabile editoriale (io), curatore di tutti i progetti acquisiti, commissionati, prodotti e finanziati che finiscono su QOOB. I criteri di scelta per individuare i potenziali qoob factory products sono gli stessi che caratterizzano la selezione dei materiali messi in onda, ovvero: innovatività, anti-conformismo,

creatività, voglia di dire qualcosa di completamente fuori dalle righe o qualcosa di banale ma da un punto di vista diverso… non ci sono degli standard definitivi per scegliere un prodotto finanziabile e supportabile dalla Qoob Factory: tante volte è solo una questione di sensazioni. So che è vago, ma non si può inscatolare la creatività in assi cartesiani. Il bello è farsi sorprendere ogni volta. Pensare di aver scoperto una nuova porzione di realtà.

Alessio Galbiati: Requisito fondamentale delle Opere caricate sul sito web dagli utenti è la proprietà dei diritti d'autore, aspetto essenziale di Qoob che meglio d'altro differenzia questo "contenitore" da Youtube. Ciò rappresenta un tentativo di ribaltamento di prospettiva per la generazione "copia e incolla". Alla luce di questo (quasi) primo anno di vita del progetto, quali sono le impressioni che ti sei fatta a proposito del popolo degli internauti produttori di contenuti?

Lucia Nicolai: L'impressione che ho, relativa ai produttori di contenuti di QOOB, è che preferiscono sempre l'originalità al 'copia e incolla' e se mai utilizzano qualcosa di non originale, lo fanno contestualizzato a una storia, non in modo gratuito. Lo rielaborano dandogli un senso tutto nuovo.

Alessio Galbiati: L'idea di quest'intervista nasce dopo la visione della selezione da "voi" compiuta per la sezione SonarCinema della quattordicesima edizione del Sonar di Barcellona, evento del quale Qoob è stato fra i main sponsor. Così è accaduto, con forme e modalità sempre diverse ed originali, anche per le ultime edizioni di Electrowave, Neapolis of Love Muzikfestival, MUV, addirittura alla Giornate degli Autori durante l'ultima Mostra del Cinema di Venezia; ma in realtà gli eventi "reali" ai quali Qoob ha partecipato sono ancora molti di più. Ciò dimostra la particolare attenzione posta alla valorizzazione del proprio brand mediante canali particolarmente ricettivi nei confronti dell'innovazione e della creatività. In merito a questo vorrei sapere quali saranno le prossime partnership e quali le modalità di selezione degli eventi con cui collaborare.

Lucia Nicolai: Al di là del 'valorizzare' il brand, l'attività on the ground è un

momento fondamentale, per noi, per rendere ancora più forte e reale il legame con i nostri utenti, visto che la maggiorparte di loro è anche creatore di QOOB. All'orizzonte, tra le altre cose si intravedono: partecipazione al Gender Bender festival (Bologna, fine ottobre) come partner, evento di lancio del DVD di Techstuff, previsto per inizio novembre; partecipazione come partner al Radar Festival (Londra, gennaio 2008), dove assegneremo lo Student Prize (1000 sterline) al migliore lavoro visivo creato da uno studente per la rassegna. Come evento on the ground consideriamo anche i Live @Qoob, ovvero i live set acustici con band 'famose' (come Editors, Juliette Lewis) affiancate da band emergenti iscritte a Qoob, che si tengono nei nostri uffici. E' un bellissimo momento in cui alcuni nostri utenti vengono a contatto stretto con la realtà della produzione televisiva. Da qui a fine anno ne rifaremo di certo, anche se non possiamo svelare nomi fino a conferme ottenute. Riguardo alle modalità di selezione… vedi sopra, quando mi chiedi come selezioniamo i contenuti per la qoob factory…

Alessio Galbiati: Alla presentazione di Qoob nel novembre dello scorso anno, Antonio Campo Dall'Orto, all'epoca direttore generale della divisione tv di Telecom, in merito alla questione della raccolta pubblicitaria accennò al fatto che erano allo studio forme alternative, modalità prossime allo spirito di Qoob. Dieci mesi dopo la sua nascita Qoob ha risolto la questione relativa alla pubblicità? E se sì, in che modo?

Lucia Nicolai: Siamo al lavoro con una serie di clienti riguardo a iniziative pubblicitarie ad hoc.

Alessio Galbiati: Progetti per il futuro? Ovvero, quali sviluppi e quali nuove mutazioni?

Lucia Nicolai: Per il futuro, vorremmo dare ancora più spazio e rilevanza ai contenuti 'dal basso', ovvero quelli prodotti dagli utenti, cercando di dare una bella scossa alle logiche produttive televisive standard. Abbiamo già avviato 2 progetti in questo senso: uno è il Qoob Payout, che prevede un pagamento in denaro tramite Paypal per tutti coloro che uploadano contenuti poi selezionati per la TV. L 'altro è il Commissioning: a cadenza mensile, facciamo una chiamata alle armi ai nostri utenti attraverso la quale chiediamo loro di produrre contenuti legati a un tema.

Siamo partiti con "My crazy summer", un modo per raccontare l'estate appena trascorsa, in piena libertà interpretativa. A breve lanceremo altri 'temi'. Anche qui, i lavori migliori vengono selezionati per la rotazione televisiva e ricompensati con premi in denaro, accreditati sull'account paypal. In entrambi i casi, invitiamo i nostri utenti a collaborare fra loro, dando vita a piccole 'case di produzione virtuali' con il regista, l'autore delle musiche, il grafico etc. Vogliamo anche dare più spazio alle band unsigned e totalmente emergenti iscritte alla community, perché la qualità musicale è veramente alta. Parallelamente, continueremo i progetti con professionals già affermati, sia nell'ambito dei corti cinematografici (sulla scia degli esperimenti già riusciti con "Spider" di Nash Edgerton e "I Love Sarah Jane", di Spencer Susser, che sveleremo a breve) che delle animazioni (in arrivo 2 serie molto diverse tra loro e molto ground-breaking, dall'Inghilterra e dal Giappone). Infine, stiamo lavorando a un rilancio del sito con nuove funzionalità.

---

www.qoob.tv

Todaysart 2007, The Hague International Art

Marco Mancuso

Olanda, Den Haag, cittadina di non più di 1 milione di abitanti a un'ora e mezza da Amsterdam. Cielo grigio come da programma, architetture d'avanguardia, piste ciclabili e un'Accademia d'Arte pluricentenaria che riflette tanta, tanta attenzione verso tutto ciò che è arte e modernità. Weekend del 21-22 Settembre, appuntamento con il Todaysart Festival: arrivo da alcuni giorni

trascorsi ad Amsterdam e l'impatto è profondamente diverso.

Qui trovano posto gli scranni della politica e le nobili stanze della famiglia reale, una delle più ricche del pianeta pare, grazie a i suoi commerci e a una politica di matrimoni incrociati con le più importanti e ricche famiglie reali d'Europa. Qui i ragazzi in giro hanno un altro mood, chi vive a Milano può capirmi, pochi i turisti in giro in una città che si sa facendo il trucco per l'inizio della grande kermesse. Digicult è presente in qualità di media partner, e questa volta un pensiero sottile accompagna il mio arrivo: come diavolo farò a seguire tutto quello che Todaysart propone nell'arco di soli 2 giorni intensissimi? Come trovare un filo comune, dove scovare l'idea alla base, dove soprattutto trovare il tempo e il modo di godere a pieno di tutte le proposte? Non vi dirò come ho fatto ma l'ho fatto, camminando per oltre 12 ore al giorno tra le oltre 25 locations (!!!) sparse in un'area per fortuna ristretta attorno al Grote Marktstraat allo scopo di creare un flusso ininterrotto di persone (pare oltre 20.000 presenze in 2 giorni), luci, visual, suoni, musica, installazioni, performances, presentazioni, workshop e chiacchiere .tante chiacchiere!

Il Todaysart Festival non è stato un evento semplice da raccontare e descrivere. Forse la cosa migliore da fare è partire, come del resto ha fatto all'opening il direttore artistico Olof Van Winden , dalla sigla che accompagna questa terza, fantasmagorica edizione. THX The Hague International, la sigla del tanto desiderato aeroporto che pare essere centro di polemiche e discussioni da tempo: l'Aia non ha un aeroporto, e questo è un fatto, al contempo ha un festival d'arte moderna tra i più interessanti e ricchi al mondo, capace di attirare oltre 200 artisti da ogni angolo del pianeta per più di 350 opere rappresentate e capace di mettere la città al centro di una serie di interconnessioni interculturali e professionali di enorme potenzialità. E questo è sicuramente un altro fatto, sul quale gli organizzatori del Todaysart hanno voluto riflettere.

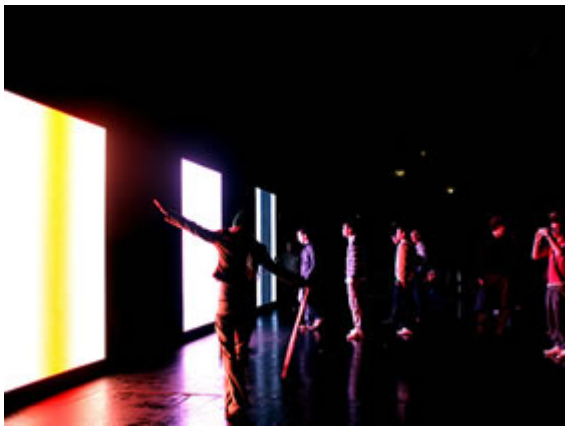


Photo by: Marie-Il

E per far riflettere sul tema sia la città che il pubblico presente, quale migliore occasione che usare l'arte

come canale di comunicazione? Detto fatto. Ecco che la via principale della città, quel Grote Marktstraat di cui sopra, circa 500 metri di pista ciclabile senza automobili, costituisce l'ambientazione perfetta per una delle installazioni urbane più potenti ed efficaci che abbia mai visto. Immaginate di camminare con il naso per aria a godere delle luci di una pista di atterraggio, montate sopra dei piedistalli disposti alla vostra destra e alla vostra sinistra lungo la pista ciclabile, a una distanza di non più di 5 metri l'uno dall'altro. Immaginate di essere avvolti lentamente ma inesorabilmente da un flusso sonoro, cupo, basso, potente, diffuso attraverso gli oltre 100speakers a oltre 80db disposti in corrispondenza esatta dei singoli piedistalli di luce, che vi ricorda il motore di un aeroplano. Ma in un momento capite: non è che ve lo ricorda, è proprio il rumore di aeroplano, di un boing 747 per la precisione, in fase di rullaggio sulla pista! Camminate lungo la pista ciclabile, trasformata evidentemente in una pista di atterraggio di un fantomatico aeroporto che ancora deve nascere. E il suono cresce, vi avvolge, le luci si accendono a intermittenza, qualcosa sta per accadere, l'aereo sta per decollare. E quando lo fa beh…l'emozione e l'impatto sono qualcosa di indescrivibile.

Ho voluto partire dall'opera THX, The Hague Int'l realizzata da LUST con soundscape di Mike Rijnierse e Detlef Villerius per sottolineare il considerevole impatto urbano che molte delle installazioni del Todaysart hanno avuto sulle vie, i palazzi e le piazze della città. Attorno al centro nevralgico del festival, la City Hall e il suo Atrium, si ergeva imponente l'installazione Tryptich del collettivo inglese degli United Visual Artists, già noti come "spalla" visiva nei tour di U2 e Massive Attack. Tre monoliti luminosi (led) e interattivi, la cui intensità e suono variano in funzione del movimento delle persone e della loro distanza dalla matrice luminosa, che si ergevano al centro del Spuiplein per un livello di interattività e di intervento nel landscape urbano sicuramente semplice ma in grado di ridisegnare con efficacia le dinamiche con cui le persone normalmente si relazionano e abitano il contesto cittadino. E sempre il Spuiplein, nell'arco dei due giorni, ha presentato altri interventi sui palazzi che circondano la piazza, soprattutto legati ai graphic designer presentati dalla galleria d'arte Maxalot di Barcellona e alle live performances Inocuo Design e Build proiettate direttamente sulle pareti esterne della City Hall progettata da Richard Meyer.

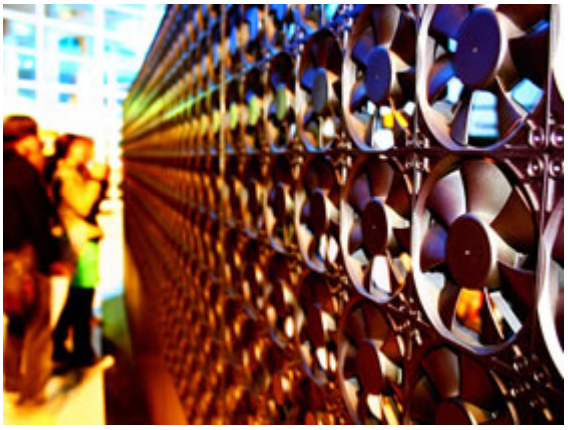


Photo by: Marie-Il

All'interno dell'enorme atrio della City Hall varie sono state le installazioni proposte e le performances. Innanzitutto la bellissima opera di Daan Roosegaarde Flow 5.0, installazione interattiva molto concreta e poco digitale per lo meno nella sua estetica: un percorso attraverso due barriere piene di ventole affiancate le une alle altre, in grado di attivarsi al passaggio delle persone e a ogni minimo suono prodotto attraverso una serie di sensori posizionati nella base dell'opera, per produrre un effetto visivo e sensoriale etereo di sicura efficacia. Ma ancora: come non ricordare il sorprendente live di Claudia Marzendorfer e Nick Hummer con i loro Frozen Records? Suoni algidi e molto noise, riprodotti attraverso un lavoro anche in questo caso molto fisico direttamente su dei proto-dischi di ghiaccio della vita di massimo 10 minuti, campionati attraverso una serie di strumentazioni elettroniche e diffusi con etera magia negli immensi spazi dell'Atrium. Molto più rumorosi, giocosi e divertenti al contempo sono stati i ragazzi della scuola Kabk di Den Haag, la Interfaculty Image and Sound/ Art Science della Royal Academy di Den Haag che quest'anno compie ben 325 anni (!!!), con i loro progetti incentrati sul tema del movimento.

Ma molto interessanti all'interno di Atrium sono state anche le live performances presentate dalla Tag Gallery di Den Haag all'interno del progetto denominato Information Aesthetics. Il primo su cui soffermarsi è sicuramente il progetto Man in E.Space di danza interattiva multimediale del collettivo belga Lab (au) in collaborazione con il gruppo francese di danzatori Res Publica, una performance molto delicata e ben sceneggiata, nel suo rapporto tra movimento dei corpi, luci neon e video proiettati su teli posizionati nel mezzo dello spazio teatrale. Il secondo, è invece il bellissimo live di Kangding Ray, architetto e musicista, capace di creare una pasta sonora interessantissima fatta di suoni digitali, elettrici e analogici.

Photo by Marius Watz

Ma il progetto Information Aesthetics non si è fermato qui, anzi: forse la parte più pregna e connessa al titolo del progetto è stata la lunga conferenza organizzata presso le sale del FilmHuis, incentrata appunto sulla visualizzazione di strutture complesse di dati digitali, come riproduzione di flussi e fenomeni reali e concreti, attraverso l'utilizzo della grafica e dell'arte generativa. Ospiti preseti al panel: Casey Reas, Marius Watz, Aaron Koblin, Karsten Schmidt e altri, che si sono alternati nelle presentazioni dei rispettivi lavori, incentrati però sulla rispettiva metodologia di lavoro e sull'applicazione dell'utilizzo del codice in forme e modalità capaci di prendere spunti validi sia dalla grafica che dal design di progetto. In questo senso, molto interessanti anche le loro opere esposte nel festival, dalle stampe del progetto Spam Architecture di Alex Dragulescu all'installazione di Reas presso la sede di Tag ai Flight Patterns di Aarn Koblin visualizzati sui muri dei palazzi che affiancano la Grote Marktstraat.

E ancora installazioni in giro per la città, in particolare all'interno delle 3 principali chiese di Den Haag, qualcosa di impensabile per noi bigotti Italiani. La Lutherse Kerk è stata affidata a Robert Henke aka Monolake, con i due progetti Layering Buddha (incentrata sul suono riprodotto dalle tanto famigerate Buddha Machines) e Linear Grid (focalizzata invece sulle possibili forme di sonorizzazione dei rapporti interpersonali in Rete allo scopo ultimo di distruggere qualsiasi barriera fisica di spazio e di tempo); la Nieuwe Kerk ha ospitato invece un giocoso Interactive Playground curato dalla fondazione olandese Villa Nuts mentre infine la Grote Kerk ha visto la messa in scena della seconda opera in programma di Daan Roosegaarde (Dune 4.1, un aiula di steli luminescenti in grado di interagire al suono e al passaggio del pubblico per disegnare un affascinante percorso a cavallo tra natura e tecnologia) nonché del bellissimo lavoro interattivo del giovane Daan Brinkmann, 16 pillars, opera di design di 16 strutture lineari di suoni e luci in movimento al passaggio del pubblico di fronte ad essi.

Photo by: Marie-II

E proprio dalla chiesa vecchia, la Grote Kerk, ogni sera incominciava la parte più performativa del festival, con i bellissimi live del francese Pierre Bastien e la sua affascinante Automatic Orchestra, di William Basinski e di Phil Niblock. Fascino, ricerca, lavoro originale sul suono da parte di alcuni pionieri molto diversi tra loro ma perfettamente a loro agio con gli spazi così austeri di una chiesa del Nord Europa. E si poteva pure fumare dentro, lo immaginate???

Ma altre performances di assoluto rilievo sono state quella di Frank Bretschneider e del suo ultimo lavoro audiovisivo Rhytm Exp, sempre giocato sull'estetica glitch ritmica minimale che tanta fortuna e prestigio ha dato alla sua (insieme a Bender e Nicolai of course) etichetta Raster-Noton. Ma non da meno francamente sono stati i berlinesi Mikomikona, incredibilmente affascinanti con la loro collaudatissima performance audiovisiva Fourier Tranzformation I + II in cui il suono e le immagini sono ottenute mediante un gioco tra i campi elettromagnetici generati da due proiettori e una serie di pattern disegnati sui lucidi che dai proiettori stessi vengono riflessi.

E infine la parte club, immancabile come ogni festival di arte elettronica che si rispetti: francamente impossibile seguire tutto il programma articolato attraverso varie location e club: la chiesa nuova (!!!), i club Asta e Paard Van Troje, Korzo e la King Kong Galerie. Techno, ragga e dubstep i generi principali, con intere sale e programmazioni dedicate a quei suoni che tanto vorremmo sentire alle nostre latitudini: Noze, Boxcutter, Legowelt, Modeselektor, Ascii.disko, Spindokter Ries, Tommy Sunshine, alcuni dei nomi principali in programma.

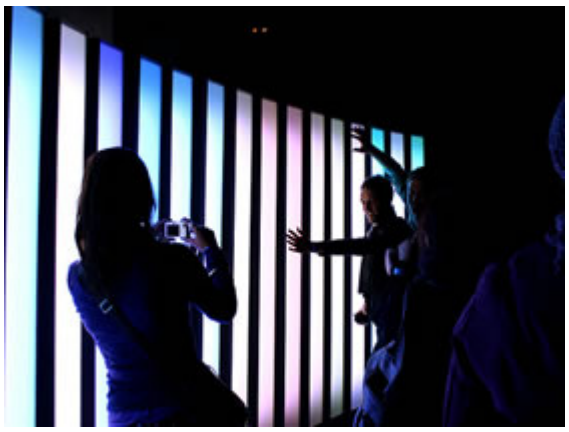


Photo by: Marie-II

Per due bellissimi giorni ho cercato quindi di seguire quanto possibile, affascinato dalla capacità degli organizzatori di tenere un filo curatoriale comune e di non debordare nell'enfasi della spettacolarizzazione a tutti i costi. Installazioni, interventi urbani, workshop, momenti di incontro e live club e di ricerca si sono integrati in un weekend di arte e innovazione. Se non sono riuscito a seguire e a raccontarvi tutto perdonatemi, sarà per la prossima volta .

---

www.todaysart.nl

http://flickr.com/search/?q=todaysart&l=cc&d=taken-20070920-

Ars Electronica 2007: Privacy Addio?

Tiziana Gemin

Puntuale come ogni settembre si è tenuta a Linz l'edizione 2007 di Ars Electronica, il festival austriaco dedicato all'arte digitale e dei nuovi media, che dal 1979 anno dopo anno cerca di tracciare le linee di contatto fra arte, tecnologia e società. L'evento continua sicuramente ad essere un appuntamento imperdibile, e un punto di riferimento saldo nel panorama della cultura digitale internazionale.

Il tema di quest'anno ha messo in risalto un aspetto della nostra contemporaneità che ci coinvolge in prima persona: la perdita della privacy. Nella nostra quotidianità rinunciamo alla privacy senza accorgercene, involontariamente, vivendo fra sistemi di sorveglianza e dispositivi di tecnologia mobile in grado di registrare molte delle nostre azioni, fisiche o virtuali; ma allo stesso tempo rinunciamo alla medesima

privacy volontariamente, lasciandoci sedurre dai servizi del Web 2.0, che grazie allo sviluppo di speciali piattaforme, ci permettono di portare la nostra vita privata in pubblico.

Ars Electronica ha proposto quest'anno una riflessione riguardo al genere di cultura che deriva da questo fenomeno, e su quali conseguenze esso possa avere sul sociale; e con il titolo Goodbye privacy, ha invitato a ridefinire i significati di sfera privata e sfera pubblica, e a ritracciare il confine sempre più labile tra i due termini.

Il calendario del festival come ogni anno ha offerto un'ampia proposta di simposi, mostre, performance e interventi; anche se c'è stato qualche momento di disorientamento per il cambio di alcune location, dovuto a causa dell'inatteso maltempo nel caso di sedi all'aperto, e a causa di ristrutturazioni per quanto riguarda altri edifici che normalmente facevano da scenario ad Ars Electronica, Linz si sta infatti preparando in vista dell'anno 2009, nel quale sarà capitale europea della cultura.

La Brucknerhaus, che nelle altre edizioni rappresentava il perno attorno al quale ruotava la massa del festival, non è stata quest'anno ne' il luogo di ritrovo principale, ne' la sede dei simposi, a causa dei lavori in corso; ma ha aperto le sue porte esclusivamente per il Gala e la serata dei concerti.

I curatori delle conferenze per quest'edizione, Armin Medosh e da Ina Zwerger, si sono dovuti accontentare di una sala della Kunstuniversität, che oltre ad avere una capienza limitata, per conformazione strutturale rendeva impossibile la visione dei grandi schermi a chiunque fosse oltre le prime file. Pur nella scomodità tuttavia, i simposi sono stati interessanti, una gamma molto ampia di oratori sono stati chiamati a confrontarsi sul tema della privacy: dai giuristi che parlavano riguardo ai diritti fondamentali nel mondo della comunicazione, agli attivisti che teorizzavano su come Internet possa essere utilizzata dalle multinazionali come uno strumento di controllo per favorire i propri interessi commerciali.

Ars Electronica si è inoltre avvicinata al suo tema attraverso un approccio 'fisico', suggerendo anche nelle strutture architettoniche la

mescolanza di pubblico e privato; e per fare ciò ha amalgamato assieme spazi urbani e spazi dedicati al festival lungo tutta una strada del centro di Linz: Marienstraße.

Marienstraße è una via stretta, pedonale, sulla quale si affacciano negozi per la maggior parte sfitti; la strada è normalmente poco frequentata, e per questo evoca un'atmosfera da 'città virtuale'. Per tutta la durata di Ars Electronica questa via dimenticata è diventata il punto di riferimento per il pubblico del festival; e si è chiamata Second City , assumendo le sembianze di una delle tante strade che compongono la mappa virtuale di Second Life, con il progetto di allestimento del tedesco Aram Bartholl . L'intervento 'scenografico' di Bartholl prevedeva la replica di alcuni oggetti tratti dal metaverso di Second Life e il loro inserimento nella realtà della strada. Il tipo di oggetti andava dai classici cubi di legno che rappresentano uno dei solidi di base per la costruzione di oggetti 3D, all'installazione di pseudo-alberi composti da poligoni bidimensionali su cui era applicata una texture fotografica, al rivestimento delle vetrine con pannelli simili a quelli appesi negli esercizi commerciali virtuali per descrivere i prodotti in vendita. L'intera operazione è stata interessante, giocando pericolosamente sul confine fra critica e celebrazione del famoso mondo virtuale della Linden Lab.

Per quanto riguarda invece gli interni di Marienstraße, cioè i locali sfitti, essi erano adibiti a luoghi espositivi per installazioni e video, oppure a spazi per tavole rotonde e performance, o ancora a postazioni dedicate a workshop curati ancora da Bartholl, attinenti alla creazione nel mondo fisico di oggetti provenienti dal metaverso di Second Life.

Fra le performance in programma presso Second City, è stata molto seguita quella di Eva e Franco Mattes (a.k.a 0100101110101101.ORG), dal titolo Synthetic Performances. I due artisti hanno reinterpretato tramite i loro avatar, all'interno di uno spazio espositivo in Second Life, tre performance storiche: Shoot di Chris Burden, Seedbed di Vito Acconci, e Tapp und Tastkino di Valie Export. L'esibizione è stata ironica e paradossale, replicando nel mondo virtuale tre performance fortemente

fisiche; per quanto sembri semplice è stata un'operazione coraggiosa. L'evento poteva essere seguito online in Second Life, o ad Ars Electronica su un grande schermo, con gli artisti in carne e ossa che manovravano gli avatar dai loro computer.

Sempre in Marienstraße Silver e Hanne Rivrud hanno presentato il loro progetto Intrigue_E , che è una sorta di performance/gioco che si concentra sull'interazione sociale. Il lavoro consiste nell'inserire in un contesto pubblico 'avatar umani', cioè individui le cui azioni vengono controllate da altre persone. Attraverso i tasti di un cellulare customizzato l'utente impartisce ordini all'avatar, che confuso fra la gente riceve i comandi tramite degli auricolari e agisce di conseguenza. L'utente potrà quindi divertirsi a far interagire l'avatar con le altre persone ignare, talvolta facendogli compiere azioni improbabili in quel contesto, e osservare quindi le reazioni divertite o infastidite, di chi si trova ad aver a che fare con l'avatar umano. Intrigue_E è un progetto interessante, nel suo potere di innescare processi comportamentali imprevedibili.

Appena a pochi passi di distanza dall'atmosfera surreale di Second City, l'OK Kulturhaus, usuale location del festival, ha ospitato come di consueto la mostra con i lavori in concorso al Prix Ars Electronica, premio suddiviso in sei diverse categorie per le quali vengono assegnati altrettanti Golden Nica, due Award of Distinction e varie Honorary Mentions.

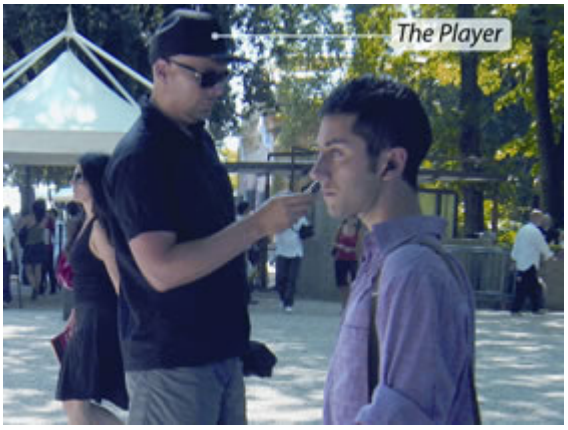
Fra i lavori esposti, Park View Hotel dell'indiano Ashok Sukumaran, ha vinto il Golden Nica nella sezione Interactive Art. Si tratta di un'installazione che utilizzando tecnologie programmabili per oggetti, unitamente a dispositivi provenienti dall'ambito militare, innesca una sorta di dialogo fra due architetture, e fa riflettere sul rapporto fra spazio pubblico e privato. Originariamente il progetto generava un'interazione tra i passanti della César Chavez Plaza a San Jose (California) e l'architettura dell'albergo adiacente; a Linz, in occasione di Ars Electronica, l'installazione è stata replicata adattandola alla location. All'interno dell'OK Centrum, un telescopio punta verso l'edificio di fronte che ospita gli uffici di un'agenzia, l'utente guardando attraverso il mirino ha la

possibilità di puntare una finestra a scelta dell'agenzia, e premendo un pulsante mandare un impulso ottico (un raggio laser). Il segnale viene captato dall'ufficio selezionato, che 'risponde' accendendo o spegnendo le lampade all'interno dei locali.

SymbioticA è invece il progetto vincitore nella categoria Hybrid Art, e consiste in un laboratorio artistico dedicato alla ricerca biologica, presso il dipartimento di scienze biologiche della Western Australia University. All'OK Centrum sono stati esposti alcuni lavori degli artisti residenti, che utilizzano tutti nell'ambito della loro ricerca gli strumenti del laboratorio.

Uno dei progetti esposti era The Slow Death of a Semi-Living Worry Doll G, di Oron Catts e Ionat Zurr . L'installazione, o forse sarebbe meglio dire la performance, consta di una piccola bambola 'semi-vivente', composta da tessuti sintetici e polimeri, inserita all'interno di un bioreattore. Man mano che il tempo passa, le cellule viventi che la costituiscono crescono e si degradano, e la Doll G si avvia verso una lenta e inesorabile morte. L'opera è una rielaborazione di un lavoro precedente, esposto ad Ars Electronica nel 2000, nel quale erano state create 7 sculture costituite da tessuti sintetici basandosi sulla leggenda delle bamboline del Guatemala, alle si dice vadano confidate le proprie ansie prima di addormentarsi augurandosi che i nostri crucci siano fugati. Sette anni più tardi i due artisti hanno 'resuscitato' la Doll G e l'hanno sacrificata, per esprimere la loro ansia riguardo il momento più problematico dell'esporre un pezzo d'arte semi-vivente, cioè quello della sua morte.

E ancora fra i vari progetti esposti, Personal cloaca di Wim Delvoye , è l'ultima di una serie di installazioni realizzate in dieci anni dall'artista. Questi lavori, che vanno tutti sotto il titolo di 'Cloaca', sono pezzi di arte ibrida, e consistono in dispositivi progettati in modo tale da duplicare il sistema digestivo umano, con il solo proposito di generare rifiuti fecali. La versione del 2007, esposta a Linz, consiste in una lavatrice contenente una specifica composizione biochimica e la flora batterica necessarie a replicare i vari stadi della digestione.



Delvoye nel corso degli anni ha continuato a sviluppare il suo progetto, perfezionandolo nel tentativo di rafforzare la similitudine del suo output, con le feci vere. Fino ad oggi sono state prodotte sette diverse versioni di questo 'generative artwork' che pare riecheggiare Piero Manzoni.

Presso l'OK Centrum era inoltre possibile ascoltare alcune esecuzioni musicali prodotte all'interno del progetto Reverse-Simulation Music di Masahiro Miwa , che si è aggiudicato il Golden Nica nella categoria Digital Music. Il lavoro consiste in un sistema in grado di creare composizioni attraverso algoritmi autogenerati dal computer, che vengono poi fatte suonare a musicisti umani. Il consueto rapporto fra performer e macchina viene così rovesciato: con la sua opera, Miwa fa in modo che vengano prodotti nel mondo naturale, fenomeni basati su sistemi di condizioni e processi generati all'interno dello spazio virtuale del computer.

Usando questa metodologia Miwa ha fatto eseguire le composizioni create dal suo sistema a orchestre, performers singoli, cori, e suonatori di strumenti tradizionali giapponesi. Miwa si è esibito presso la Brucknerhaus con l'orchestra, durante la serata diArs Electronica dedicata ai concerti, dal titolo Perfect Strangers.

Nella serata Perfect Strangers inoltre, mi ha molto colpita l'evento di chiusura Void , del gruppo austriaco Fuckhead . I quattro performer hanno messo in scena un'esibizione polimorfa, capace di evocare atmosfere a tratti orgiastiche e a tratti mistiche, fatte di luci stroboscopiche e di immagini digitali abbaglianti, in un crossover musicale che andava dalle sonorità hardcore alla musica sacra. È stato uno spettacolo totale, inquietante, ma a tratti anche ironico; un rituale in bilico fra il dionisiaco e

l'apollineo. I Fuckhead dicono di operare sul subconscio con le loro esibizioni, e forse, nella con la loro 'tribalità-tecnologica', ci riescono veramente.

Fra gli eventi collaterali si è tenuta la consueta mostra Campus presso la Kunstuniversität , che espone durante ogni edizione i progetti artistici di una specifica scuola o università del mondo, e che quest'anno ha ospitato invece molte diverse entità di ricerca dagli Stati Uniti e dall'Europa, in qualche modo legate fra loro. Nelle varie proposte, è stata particolarmente interessante una sezione della mostra chiamata Sacral Design, con artisti provenienti dalla University of the Arts di Berlino, tutta dedicata al restyling in chiave contemporanea di alcuni oggetti sacrali. Per citarne uno , Ticker Cross di Markus Kison , consiste in un crocifisso dove il cartiglio contenente l'acronimo I.N.R.I. è stato sostituito da uno schermo a led, sul quale scorrono le quotazioni relative alle azioni in borsa del vaticano.

Aggiungo solo che quest'anno con grande gioia ho visto un nome italiano fra le Honorary Mention di Ars Electronica, nella categoria Digital Communities: il progetto si chiama AHA (Activism-Hacking-Artivism), di Tatiana Bazzichelli . AHA dal 2001 connette tra loro realtà italiane ed estere, che si occupano principalmente di arte e attivismo tramite i nuovi media in forma indipendente; e si propone inoltre come piattaforma per la creazione e la promozione di eventi, mediante lo scambio di progetti e idee.

La Honorary Mention di Tatiana, è stata sicuramente la ciliegina sulla torta di un'edizione di Ars Electronica interessante, soprattutto dal punto di vista del networking.

---

www.aec.at/de/index.asp

Liberi Prototipi Per Le Vie

Massimo Schiavoni

Il nostro tempo è questo. Non più "movimenti" generazionali o de-generati, non più pesi disciplinari conformati da tradizioni drammaturgiche, non più corpi intrisi da addomesticamenti in superficie e già visti insostenibili. Non più cliché s'il vous plait.

Qualcosa è cambiato, evoluto e schiuso dagli anni ottanta fino ai novanta con le cosiddette compagnie "Invisibili" come si facevano chiamare (e venivano chiamate) – a sottolineare il totale disinteresse e abbandono delle istituzioni teatrali nei loro confronti, per fortuna solamente agli inizi della nuova cultura performativa che stava sconvolgendo le "basse" platee italiane. Ma purtroppo siamo in Italia. E così dai *Motus* passando per i *Masque Teatro* e la *Raffaello Sanzio* fino ai *Teatrino Clandestino* si arriva a questa nuova generazione iniziata con prepotenza e coraggio solo agli inizi del nuovo millennio.

Sto parlando di realtà giovani e libere, colte e sensibili, come Cosmesi, Kinkaleri, OOFF.OURO, MK, Nico Vascellari, Corpicrudi, Teatro Sotterraneo, Dafne Buggeri , Orthographe o Anna De Manincor , realtà che toccano diversi ambienti e diverse discipline artistiche, a volte mescolate, a volte integrate; esasperate o poeticizzate. E i Festival finalmente si fanno sentire, crescendo sia di qualità sia di quantità, veri e unici luoghi dove apprezzare e degustare le nuove tendenze teatrali; ed ecco il *Signal* di Cagliari, il *Festival Santarcangelo* , *Drodesera* nella splendida Centrale Fies, il *Coreografo Elettronico* di Napoli, *OrienteOccidente* , *Zip Festival, Tramedautore, Romaeuropa Festival, quello delle Colline Torinesi, TTV di Riccione, Crisalide, Ipercorpo* fino ai vari *Inteatro* , *Contemporanea* e il giovane VIE Scena Contemporanea Festival che dal 12 al 20 ottobre ospiterà alcune tra le realtà più interessanti della scena contemporanea europea e italiana a

Modena, Carpi e Vignola. Ritorno quindi all'Emilia Romagna, fucina storica di compagnie e movimenti teatrali, anche se questa volta protagonista di un Festival innovativo e libero da ogni tendenza più o meno remota.

Ecco le numerose presenze al VIE: *That night follows day* della compagnia belga VICTORIA diretto dal regista londinese TIM ETCHELLS , già fondatore di Forced Entertainment , prima nazionale per uno spettacolo esplosivo che coinvolge 17 bambini tra gli 8 e i 14 anni. Per la prima volta in Italia dopo i successi riscontrati in tutt'Europa, il gruppo formato da tre registi berlinesi RIMINI PROTOKOLL si confrontano in prima nazionale con *Il Capitale di Karl Marx* . Artista eclettica EMANUELLE HUYNH porta a Modena *Le Grand Dehors* , un'altra prima nazionale che vede la coreografa nella sua doppia veste anche di interprete collaborare con il compositore Pierre Jodlowski (IRCAM).

Tra le presenze italiane DANIO MANFREDINI presenta la sua ultima densa creazione *Il sacro segno dei mostri* , ROMEO CASTELLUCCI firmerà un evento speciale, e SANDRO LOMBARDI e VIRGILIO SIENI daranno voce e corpo alle pasoliniane *Ceneri di Gramsci* . Il ritorno al Festival del regista lettone ALVIS HERMANIS con *Sonja* tratto da un racconto di Tatjana Tolstaja, figlia di Aleksei, scrittore di regime di epoca staliniana, sigla una modalità di investimento che VIE riconosce ad alcuni artisti valorizzando così il percorso coraggioso e la capacità di mettersi in gioco. Dalla Slovenia vengono i VIA NEGATIVA con un progetto sui vizi capitali che prosegue idealmente la performance presentata in occasione della Biennale Teatro di Romeo Castellucci nel 2005. L 'artista tedesco RAIMUND HOGHE si muove come un sonnambulo seguendo il suono della voce di Maria Callas che abitò nella famosa 36, *Avenue Georges Mandel* che dà il titolo allo spettacolo.

Dopo il successo dello scorso anno torna a l'accoppiata JONATHAN BURROWS e MATTEO FARGION con *Speaking Dance* la nuova produzione che conclude il trittico iniziato con *Both Sitting Duet* e *The Quiet Dance* sulla delicata relazione tra danza e musica. PATRICIA ALLIO compie con *Blood and guts in high school* la sua incursione nell'immaginario di Kathy Acker figura di culto della letteratura punk, scomparsa da dieci anni lasciando una scia di testi incendiari. *Beards* è la prima opera della trilogia Beards del regista belga STEFAN OERTLI . Continua l'esplorazione dell'Ubu Re di Alfred Jarru da parte del TEATRO DELLE ALBE e del regista Marco Martinelli che questa volta, dopo aver lavorato con i ragazzini di Scampia e di Chicago, si cimenta nell'universo magmatico adolescenziale lavorando con un gruppo di adolescenti del Senegal, dando vita all' *Ubu Buur* , spettacolo dalla vitalità estrema e dal coinvolgimento assicurato.

Il coreografo, ROBERTO CASTELLO , si misura ne *Il Duca delle Prugne* progetto non esclusivamente coreografico ma più vicino alla forma del varietà, capace di offrire una piacevole pausa agli spettatori. Si prosegue con l'ultima creazione corale di ANTONELLA BERTONI in prima nazionale, che presenterà anche il suo assolo *Try* . Italianissimi, nonostante il nome, la giovane formazione ORTHOGRAPHE presenta al Festival in anteprima nazionale *Tentativi di volo* , visioni evanescenti e oniriche confermano il loro inusuale modo di fare teatro. Continua con *Noccioline* , scritto dal giovane FAUSTO PARAVIDINO e messo inscena da VALERIO BINASCO , l'attenzione del Festival alle nuove forme di drammaturgia contemporanea. Il testo inquadra in 23 sequenza brevi come fumetti una società: una schiera di adolescenti formato "Peanuts" all'improvviso passa dai giochi infantili al confronto con il presente.

"Il mito della sicurezza rappresenta oggi un tema attorno al quale si spiegano dibattiti e conflitti, tragedie quotidiane. scrive Sergio Givone nell'introduzione al Festival – *La paura permea luoghi e azioni della nostra vita. Si desidera controllare ciò che è selvaggio, sensuale, immaginario, realmente libero e misterioso, ciò che non ha spiegazioni. Il teatro non è controllabile, luogo reale di oltrepasso*

e attraversamento di frontiere e recinzioni, limite fra le nostre paure e quelle degli altri. Come le sirene, il teatro è feroce e bellissimo, vive negli abissi, in un terreno favoloso e leggendario che in molti cercano di imprigionare. Il suo richiamo è inudibile ma può fare impazzire che lo sente." Poi arriva lei, Barbara Regondi, ideatrice e anima del festival, ovviamente gentilissima nonostante gli impegni, a farci partecipi di alcune impressioni personali da me stimolate, alcune perle sintetiche ma esaustive quanto bastano per calarci nell'atmosfera necessaria .e dopo averla ringraziata in queste righe l'appuntamento è per metà ottobre attirati dal canto delle sirene.

Massimo Schiavoni: Il programma di quest'anno è un perfetto mix di "veterani" e nuove promesse. Che tipo di rapporto esiste fra queste compagnie? E' cosi imprescindibile dal passato la nuova scena teatrale o continua alla grande la generazione performing art?

Barbara Regondi: Credo che questi siano anni in cui non ci si possa intestardire a rintracciare tendenze. Cercare di cogliere i tratti comuni può essere un inutile sforzo che distoglie l'attenzione da una costellazione di artisti priva di confini precisi. Ed è proprio questo arcipelago di isole solitarie abitato da personalità clandestine che noi vogliamo far venire a galla senza dare giudizi o pretendere di individuare tendenze. Se la funzione degli artisti è osservare il mondo, quella di stare nel presente diventa un'occasione complessa da sondare. E ognuno lo fa a modo suo: chi attraverso l'uso della parola convocando una drammaturgia puntuale capace di captare fratture e inciampi come quella di Tim Etchells per la compagnia belga Victoria, chi come i Rimini Protokoll che toccano la materia incandescente dello stato economico delle cose che ci circondano, per rendere consapevoli più che rassicurare. Questi atteggiamenti smuovono quesiti e sollevano domande nel pubblico. Oppure c'è chi cerca nel gesto poetico una possibile via di fuga come la Compagnia Tardito Rendina o semplicemente la possibilità di rispondere in assenza di parole, spostando l'eloquio e la carica comunicativa nel corpo, come accade nel percorso del duo Burrows Fargion.

Massimo Schiavoni: Cosa vedremo quindi a Modena, Carpi e Vignola al di là della creatività e della fusione di più forme artistiche, sociali e sinestetiche?

Barbara Regondi Vie è l'occasione per le compagnie per esporsi in un luogo tutelato che ha un pubblico allenato allo sguardo, operatori attenti che si pongono in dialogo, critici in movimento. Questi elementi messi insieme creano una geografia favorevole alle compagnie che vedono in VIE un territorio dove mettersi in gioco attraversando anche zone di rischio sapendo di non essere fraintesi. Uno dei compiti di VIE è la coraggiosa e delicata funzione di mediazione fra chi elabora idee artistiche e complesse e chi vi si accosta per acquisire una visione più profonda e articolata della realtà. Le grandi compagnie affermate che replicano modalità consolidate e usano grammatiche a loro note, non ci interessano, anche a loro chiediamo di valicare i confini e spingersi a indagare senza meta o con obiettivi spostati e obliqui.

Per quanto riguarda i giovani siamo attirati da coloro che sanno percorrere una visione di teatro coraggiosa: ci fa piacere ospitare la crescita visionaria di Orthographe, accogliere il lavoro lieve e di confine della giovane coreografa portoghese Marcìa Lança, o dare spazio alla compagnia dei giovani del Teatro Stabile d'Abruzzo: e la loro chiara idea del loro fare teatro e dell'incontro con il pubblico, ci piacciono per onestà e limpidezza di intenti. VIE rappresenta anche l'occasione di incontro per gli aspiranti artisti con maestri nei campi dell'arte: i diversi laboratori oltre all'idea di fucina artistica che ci è cara, offrono un panorama variegato di proposte che vanno dal seminario tenuto da Giovanna Marini sul canto a quello di improvvisazione tenuto da Cèsar Brie, quello di "cunto" tenuto da Vincenzo Pirrotta e uno di visione e riflessione sulla creazione contemporanea tenuto da Burrows Fargion.

Dias E Riedweg: Politica E Poetica

Isabella Depanis

I lavori di Dias e Riedweg (coppia di artisti, rispettivamente brasiliano e svizzero) sono sicuramente "un'esperienza". Vogliono coinvolgere lo spettatore nella vita delle persone con le quali hanno parlato e lavorato. Il loro lavoro è da una parte politico e dall'altra sensoriale. Riescono a suscitare emozioni, a coinvolgere.

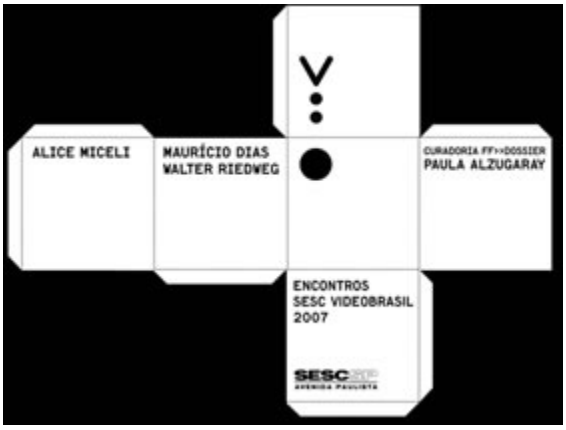
Ed è questo il loro punto di forza. Le loro opere vogliono, in questo modo, riuscire a mettere in contatto realtà sociali diverse, quella di persone che vivono in situazioni precarie e ai margini, e quella di chi vive invece integrato nel sistema capitalistico. Desiderano far comunicare questi due mondi, così che uno si infiltri nell'altro, per creare una crepa nel sistema. Per questo Dias e Riedweg non si rivolgono solo al pubblico dell'arte, ma cercano di far penetrare il loro messaggio il più possibile, in modo che abbia una grande eco e venga recepito da un pubblico molto ampio.

Come ad esempio nel loro primo lavoro: Devotionalia (1994). E' un progetto realizzato nelle favelas di Rio de Janeiro, in cui sono stati coinvolti anche enti sociali brasiliani e organizzazioni non governative. Per circa tre anni il loro atelier mobile ha girato nelle strade per raccogliere l'ex voto dei bambini e degli adolescenti che vivevano lì. Il risultato sono i calchi delle mani e dei piedi di più di 600 ragazzi, accompagnati dai video in cui ognuno di loro faceva il proprio voto. Quando è stata esposta l'installazione, il pubblico della mostra era per metà costituito da persone provenienti dalle favelas e per loro era la prima volta che entravano in contatto con il mondo della video arte e dell'arte in generale.

Nel 2003 gli artisti hanno ripreso il lavoro, andando a cercare i ragazzi che avevano intervistato. Hanno scoperto che molti di loro erano morti, ed hanno quindi raccolto le testimonianze di cosa era successo, come e perché, dalle voci di chi era

coinvolto. Hanno poi realizzato un montaggio alternando queste testimonianze e i resoconti che davano i giornali delle stesse storie. La freddezza dei media è esasperata ancora di più dai racconti di chi aveva vissuto sulla propria pelle quei fatti. La comunicazione diventava così ancora più intensa, più penetrante.

Anche in “Inside and outside the tube” (1998) gli artisti hanno voluto mettere in atto una “comunicazione intensiva”. Hanno raccolto i racconti di alcuni rifugiati in attesa di asilo politico, temporaneamente sistemati in un centro di accoglienza ad Adliswil, in Svizzera. Si sono fatti raccontare le loro storie e quelle delle loro famiglie, le loro prime impressioni sulla Svizzera, cosa avevano provato, che sensazioni avevano avuto. Successivamente tutte queste voci registrate, sono state trasmesse in alcuni luoghi pubblici della città. Le installazioni prevedevano che le voci fossero incanalate dentro dei tubi solitamente usati per il riscaldamento. I tubi erano sia l’installazione, l’opera, che il mezzo per trasmettere un messaggio, “collegavano” due mondi distanti, gli abitanti della città, e i rifugiati, senza dimora e senza diritti.



Nel loro ultimo lavoro Funk Staden, presentato quest'anno a Documenta, hanno tratto ispirazione dalle illustrazioni di Hans Staden, personaggio vissuto nel sedicesimo secolo e originario di Kassel. Staden, durante un viaggio in Brasile era stato catturato dagli indigeni per essere mangiato, ma poi fu liberato perché non si era dimostrato abbastanza coraggioso per essere "incorporato". Non volevano ingerire la sua diversità. Una perfetta metafora del lavoro dei due artisti.

Dias e Riedweg hanno reinterpretato le tavole di Staden, ambientando l'azione nelle favelas di Rio de Janeiro. Su tre schermi si potevano vedere le immagini riprese da tre telecamere montate su dei pali di legno (una citazione dello strumento usato dai cannibali per uccidere la vittima designata). Su un tetto di una casa si svolgeva una sorta di festa e i partecipanti si passavano le tre telecamenre di mano in mano mentre ballavano. Era come se si stesse consumando un rito, un rito del XXI secolo in cui gli antropofagi sono gli abitanti delle favelas e ciò che viene cannibalizzata è la tecnologia, per diventare uno strumento di diffusione del loro canto.

I lavori di Dias e Riedweg, coniugando l'aspetto politico con quello più emozionale, cercano di abbattere le barriere che dividono due società opposte, che difficilmente comunicano in modo sincero l'una con l'altra. Abbattendo gli stereotipi e i luoghi comuni, mettono in mostra la materia vibrante e sensibile della quale siamo tutti composti.

---

www.gfilomenasoares.com/

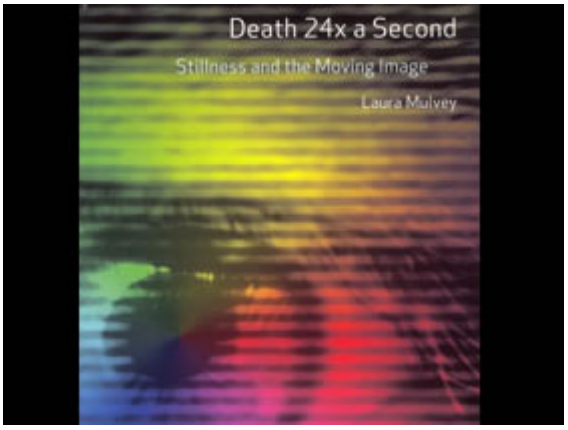
Death 24x, Morte E Feticismo Dell'immagine

Motor

Il filo dei pensieri con cui vorrei avvolgervi è che la decostruzione dei new media, la non linearità delle arti digitali siano semplicemente coerenti con una percezione / concezione del reale che è a noi contemporanea. Quindi se vogliamo fare della ricerca artistica , della sperimentazione, dobbiamo andare oltre questo, dare per assodati, ma non più sufficenti, concetti come arte generativa, arte come decostruzione, arte come remix postmoderno. Non basta più che un'opera sia interattiva a una presenza o risponda ai criteri di postmodernità perchè abbia un qualche valore artistico.

Ovviamente non basta fare affermazioni di principio, ma dobbiamo cercare di inoltrarci oltre i confini. Come? Le stesse domande in realtà si ascoltano in aree di espressione vicine (spesso sovrapposte) ai new media, come il teatro post drammatico o il cinema. Anche qui infatti la mutata concezione del mondo e l'ibridazione con la tecnologia hanno mutato forme, contenuti e fruizione; la intenzione di queste righe è solo di allargare le riflessioni già fatte in questi campi alle arti e alle espressioni digitali.

Nel libro Death 24x a Second di Laura Mulvey si affronta il tema della mutata relazione dello spettatore verso il cinema attraverso le nuove tecnologie. Semplificando (ma vi invito a cercare le fonti) la Mulvey osserva che il dvd permette di fermare il flusso visivo della narrazione cinematografica e di osservare come la illusione di vita del film sia composta da still frame, da fotogrammi statici. Questo da sempre è il paradosso del cinema, ma adesso il singolo fotogramma diventa facilmente osservabile per lo spettatore.



.

The individual frame, the projected film's best-kept secret, can now be revealed, by anyone, at the simple touch of a button. Easy access to repetition, slow motion and the freeze-frame may well shift the spectator's pleasure to a fetishistic rather than a voyeuristic investment in the cinematic object.

Questa osservazione rivela insieme una tensione del cinema verso la morte (da cui il titolo): *Yet, there is another, narrative aspect to the stillness/movement tension that is not specific to the cinema but has been reworked and reinvented within the constraints of mass entertainment story-telling. Mulvey detects, at the present moment, an attraction to endings, and with the threat of 'ending' hanging over the cinema itself, there is an extra awareness of the deathlike properties of narrative closure. Inevitably, such a conjunction shifts the attention of the psychoanalytically influenced critic away from a preoccupation with the erotic, as the propelling force of narrative, towards death.*

Allarghiamo la prima riflessione dal punto di vista dei new media (siano essi cd-rom, siti web, installazioni eccetera). Non c'è una gran differenza concettuale tra un dvd e un cd-rom. Entrambi, sia pure con gradi diversi di complessità, sono dispositivi multimediali, hanno menù e comandi di navigazione, permettono in sostanza un accesso non lineare ai contenuti, immagini (in movimento o statiche) e suono (chi volesse approfondire potrebbe studiare la complessità di applicazioni come DVD studio PRO, ambienti di sviluppo che usano diagrammi di flusso, eventi e codice per l'authoring dei dvd).

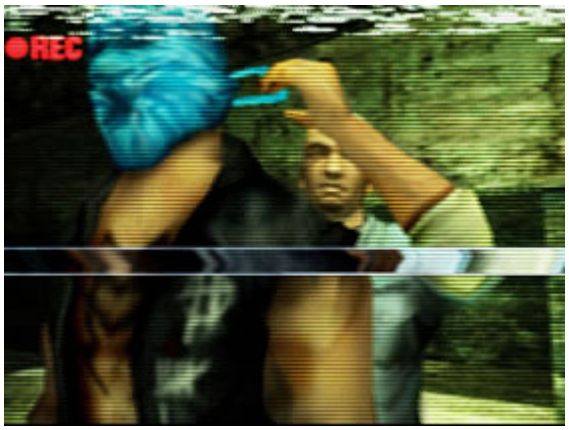
.

Con il dvd possiamo dunque , con sguardo feticista, fermare il flusso delle immagini e osservare il frame singolo, possiamo tornare indietro e rivedere ogni singola scena. Lo

sguardo diventa così erotico, non più drammatico. (Al tempo stesso ricordiamoci del paradosso insito nella tecnologia digitale stessa: in realtà in un dvd noi non vediamo il fotogramma originale della pellicola, ma il suo campionamento come key frame compresso oppure la sua interpolazione rispetto all'ultimo keyframe ...)

La narrazione cinematografica (in sostanza la narrazione drammatica) tende a partire da una situazione statica , vi pone un incidente narrativo che verrà poi risolto con un ritorno alla stasi , spesso rappresentato dalla morte esplicita di uno dei protagonisti, o comunque ad un ritorno ad una sitazione consona al principio entropico (la morte termica). In qualche modo la carica erotica della immagine viene poi bilanciata dalla stasi riconquistata, dal ritorno all'ordine. Se però togliamo valore al tempo come invetabile volgersi, e quindi l'inizio e la fine non sono più punti inevitabili , sia pure simbolicamente neghiamo la morte stessa. Il film viene letto come un videoclip, può essere rivisto a piacere (e spesso essere "ri-mediato" in in un vj set).

Negare lo svolgimento (drammatico?) temporale,lineare avviene anche in molte installazioni, luoghi dove lo spettatore entra e in qualche modo interagisce con i contenuti e i processi. Il cinema stesso nelle installazioni diventa uno spazio da esplorare , come in "24 hours psycho" di Douglas Gordon.



.

Il dvd multimediale, multi canale (mi si perdoni l'involontario gioco di parole...) diventa perfetto per la visione pornografica, che fa della ripetizione e della variazione sul tema il suo schema narrativo. La ripetizione infinita diventa una scaramanzia contro il concetto di inevitabilità della fine (almeno per noi occidentali che abbiamo in eredità una concezione lineare della storia).

In un video game shoot'em -up possiamo congelare la partita e tornarvi dopo, tipicamente con possibili sviluppi diversi (è tipico dei giocatori salvare il gioco prima di un passaggio particolarmente difficile, ma questo significa che la narrazione può procedere in modi diversi). Anche in questo genere di gioco è sintomatico il concetto che il

giocatore muoia e risorga un numero potenzialmente infinito di volta.

Dunque attraverso le tecnologie contemporanee lo spettatore-giocatore spesso nega uno dei principi della autorità del regista e cioè quando far accadere cosa. Il materiale mediatico si rivela così più come un materiale plastico, su cui intervenire.

We Are The...strange Media For Strange People

Monica Ponzini

Stop motion, 3D, videogame, anime, cultura 8-bit. E come piattaforma di distribuzione, Internet. Il prodotto finale è We Are The Strange, un film di 90 minuti indefinibile e sfuggente, dove l'autore, M dot Strange, ha riunito tutto quello che lo attira visivamente, tutto il suo universo di immagini e stili.

Personaggi realizzati con diversi media, dialoghi ridotti e una trama ai limiti della narrabilità diventano il marchio di un nuovo modo di raccontare per immagini ribattezzato dallo stesso autore "Str8nime"- . Realizzato con un budget limitatissimo e un equipaggiamento essenziale, il filmdi M dot Strange è stato proiettato al Sundance Festival, dove ha ricevuto un'accoglienza tiepida dai filmmakers "classici". Ma è ovviamente su Internet invece, che l'originalissima opera ha avuto una circolazione straordinaria, grazie al passaparola di tutti gli "strange people" che ne hanno ammirato l'approccio visivo assolutamente diverso.

Un lavoro questo realizzato dal giovanissimo artista senza alcuna preparazione tecnica o teorica, senza studi di arte o cinematrografia, senza l'aiuto di una vera e propria produzione come ci si aspetterebbe

da un lungometraggio di 90minuti. No, We Are The Strange è un prodotto figlio del suo tempo, nato dal mix&paste spontaneo e intuitivo di un figlio di Internet e dei videogiochi, nato e cresciuto con software e codici nascosti nel cassetto, alimentato quitodianamente con un estetica visiva fatta della commistione di differenti messaggi e linguaggi. Un'opera sotto molti aspetti rivoluzionaria, anche se quasi totalmente ignorata dai media di massa e dalla cultura tradizionale: un lavoro realmente a cavallo tra media ed estetiche, realizzato da un non-artista nel senso tradizionale del termine, ma che attraverso un uso sapiente degli strumenti digitali ha saputo cortocicuitare i gangli dell'arte e della comunicazione contemporanei.

Senza una vera trama narrativa lineare, struttura tanto cara a molto cinema sperimentale e al live cinema elettronico di oggi, strutturato come l'avanzare dei livelli di un videogame, secondo gli schemi teorizzati e spesso falliti dei machinima, questo e molto altro è We Are The Strange, come ci raccontato lo stesso M dot Strange .

Monica Ponzini: Che cosa ti ha ispirato nella realizzazione di We Are The Strange? Da dove nascono questi personaggi e il mondo in cui si muovono? In questo film si ritrova una messe di referenze che si intrecciano continuamente

M dot Strange: I titolo *We Are The Strange* viene da una canzone che ho composto 4 o 5 anni fa. Per tutta la vita mi sono sentito un escluso, volevo sempre fare cose "diverse" e sentivo di essere una persona "strana". Ho scritto una canzone che raggiungesse tutte le persone strane nel mondo. E sono sempre stato un grande fan dei vecchi video games – sono rimasto "bloccato" nel 1986: ho cominciato a interessarmi ai fratelli Quay e a Jan Svankmajer, poi mi sono appassionato di animazione giapponese. Ho passato un periodo in Giappone e la sua cultura mi ha affascinato molto. Mi piacevano tutte queste cose e volevo metterle assieme. La storia di We Are The Strange è molto semplice, ma in realtà parla dell'essere esclusi, del non aderire perfettamente al mondo che ti circonda. I personaggi stessi sono realizzati con media diversi non solo rispetto all'ambiente circostante, ma anche tra di loro. Mi piaceva l'idea di

tutti questi media diversi che "funzionano" insieme, ed era una sfida mixarli senza farti esplodere il cervello mentre li guardi. E ho deciso di farlo, tutto da solo .

Monica Ponzini: E' notevole il fatto che tu abbia realizzato tutto il film da solo. Non hai una formazione formale in video-making, e già questo è particolare. Inoltre, quando si pensa a una produzione video, di solito si pensa a un team. Come mai questa scelta?

M dot Strange: Non ho mai frequentato un corso di film, ne' un corso d'arte, ho studiato Kinesiologia, e ho semplicemente usato la Rete e letto libri. Se hai un desiderio, una passione, al giorno d'oggi puoi raggiungere quello che vuoi. Tutto quello che vuoi imparare e' accessibile su Internet e tutti quelli con cui sono in contatto tramite YouTube, vogliono realizzare la stessa cosa ragazzi di 14-15 anni che vogliono fare animazione utilizzando quello che gli consiglio io, guardando su Wikipedia. Le scuole di cinema formano persone con una certa visione predefinita. Io non ho nemmeno finito la scuola e mi sono istruito da solo. Voglio vedere cose che escono dagli schemi, cose che mi sorprendano e l'unico modo di farlo è definire il proprio spazio. Quando mi guardo indietro sono contento di quello che ho fatto, perché ho creato questa cosa unica ed era l'unico modo per farlo. Ho cominciato a lavorare a questo progetto con un paio di persone, ma tutti i registi sono fissati col controllare le cose alla fine ho deciso di continuare da solo. Inoltre, quando lavoro sono un masochista, mi piace lo sforzo. Nel fare questo tipo di lavoro tutto da solo, ne sono completamente consumato, raggiungo quello stato che durante la guerra del Vietnam chiamavano " thousand-yard stare", ma ne sono anche molto fiero, mi piace poter dire che ho fatto un film da 90 minuti tutto da solo. Immagino sia la mia natura competitiva.

Monica Ponzini: Dove hai trovato i fondi per realizzarlo?

M dot Strange: L'ho finanziato da solo. Tutto il film tre anni di lavorazione- è costato circa 20.000 dollari. Ho lavorato come designer e animatore, ho vissuto in economia e lavorato in economia. Dato che facevo tutto io

non c'era nessuno da pagare ed essenzialmente i miei costi sono stati comprare i computer e l'attrezzatura.

Monica Ponzini: E ho letto che anche quando il tuo computer si è rotto, hai trovato un modo per utilizzarlo

M dot Strange: Sì, il mio laptop si è rotto, ma non mi sono lasciato fermare. All'inizio ero disperato, perché lo usavo per le animazioni, ma poi ho cominciato a guardare i cristalli liquidi sullo schermo frantumato e mi è sembrato un cielo, così l'ho fotografato. L'ho scannerizzato ed è diventato il cielo alla fine del film.

Monica Ponzini: Metterai tutto il tuo film in Rete alla fine di ottobre. Distribuirai (se ancora si può usare questo termine) il film in una maniera assolutamente inusuale. Perché questa decisione?

M dot Strange: Ho ricevuto offerte per distribuire il mio film nei cinema, ma per me il film deve essere messo online gratis. Sono più un artista che un uomo d'affari, per me la cosa più importante è che la gente possa vederlo, anche se non se lo possono permettere. Fra l'altro, adesso il mio film è sottotitolato in 17 lingue: tutti i sottotitoli sono stati realizzati da fan in giro per il mondo. Se un distributore l'avesse comprato, l'avrebbe distribuito solo in inglese e solo in Nord America, ma io voglio renderlo disponibile per tutti c'è gente strana in tutto il mondo, io la voglio raggiungere. Quando parliamo di distribuzione "classica", parliamo di un sistema che vuole raggiungere una grossa fetta di persone "nel mezzo", non le persone ai margini. Se il film non piace alle persone "comuni", non viene distribuito. Magari qui non ci sono molte persone a cui piace questo film, ma se hai un pubblico globale su Internet, allora puoi fare qualcosa. I distributori fanno le cose per la gente comune. Io no. C'è già abbastanza in giro per la gente comune e sono convinto che si debbano correre dei rischi. Voglio fare cose per la gente ai margini, mentre i distributori mainstream non vogliono. Tutto questo va decisamente contro il modello tradizionale .

Monica Ponzini: Cosa pensi del tuo pubblico? Come lo definiresti?

M dot Strange: Penso che sia una rumorosa minoranza: si fa conoscere,

gli piacciono le cose lontane dal gusto comune. E penso che ci siano molte persone stanche di vedere sempre le solite cose, ma che ancora non hanno fatto il salto e non dicono ancora che queste strane cose sono di loro gradimento. Io metto la mia creazione lì fuori e quelli che sono con me sono una rumorosa minoranza che però ha parecchia influenza sugli altri. Il mio pubblico online è come il mio agente, mi procura interviste, fa un sacco di cose per me e io sono felice di fare film per questo tipo di gente, è sincera ed è unica, si sente fuori posto nel proprio ambiente, abbiamo questa sorta di legame. E anche se quello che ho fatto sembra strano una persona sola nella sua stanza con il suo computer sono sicuro che, dopo quello che ho fatto, un sacco di persone in giro per il mondo stanno realizzando nelle loro stanze film o altro, cose che vedremo nei prossimi anni. Ecco perché lo faccio, sono ispirato da queste storie.

Monica Ponzini: Il tuo film va contro un sacco di modelli tradizionali, non solo per la distribuzione, ma anche per la trama, quasi inesistente. Più che una sceneggiatura, il tuo schema sembra la progressione a livelli di un videogioco: che ne dici?

M dot Strange: Sì, all'inizio volevo addirittura mettere i nomi dei livelli, per indicare l'avanzamento. Sto sperimentando e questo era solo l'inizio. Il mio prossimo film non sarà nemmeno propriamente un "film". Non mi piacciono le restrizioni. Sto prendendo elementi narrativi dai videogame, dai film, dal Kabuki e dall'opera e li voglio mettere insieme. *We Are The Strange* era il primo esperimento ed era la cosa più vicina a un film tradizionale, per lo meno da un punto di vista narrativo. Subito dopo il Sundance Festival, ho pensato di diventare più "normale", conformato, ma dopo aver letto e parlato con altre persone, ho deciso di spingermi ancora più al limite. Certo, *We Are The Strange* è basato sul modo di narrare tipico dei videogame e ho scritto anche un intervento in cui affermavo che per me i videogame hanno un effetto più interessante sulla narrativa tradizionale odierna che non i film di Hollywood. Ognuno comunica in maniera diversa: io gioco più ai videogame e guardo più animazione giapponese di quanto guardi i film "normali". Ma penso che non si debba avere paura di creare cose nuove.

Monica Ponzini: Pensi che ci stiamo muovendo verso nuove estetiche narrative?

M dot Strange: Sicuramente, ci sono milioni di modi diversi: dipende da come funziona la nostra mente, da come funziona il mondo. Ci sono i film cosiddetti "realistici" e poi ci sono film come quelli di David Lynch e quelli sono più vicini alla realtà -, ma la gente è talmente legata alla convenzione dei generi che non lo capisce. Ci sono milioni di possibilità, ma non verranno mai esplorate se la gente continua a fare le stesse cose, a lavorare entro gli stessi confini. Per me è più emozionante fare qualcosa che è intangibile: visivamente vedo scenari, colori, la musica, ho una comprensione basilare dei personaggi e della storia, e penso che si debba essere liberi di fare cose del genere. C'è sempre un messaggio sotto e se lavori nella maniera giusta, il messaggio arriva al pubblico.

Monica Ponzini: Pensi di muoverti fuori dai confini dello schermi, di passare anche alle installazioni?

M dot Strange: Penso di rimanere legato al video, ma il mio prossimo film sarà in 3D stereoscopico, e come la storia verrà narrata e quello che si vedrà sarà completamente diverso. Sono aperto a diversi progetti, ma c'è sempre poco tempo. Ed è anche per questo che voglio percorrere questa nuova strada: quella vecchia richiede molto più tempo. Se domani una compagnia di produzione mi offrisse 20 milioni di dollari per fare un film sui Ninja cosa che non è poi così lontana dalla realtà- mi ci vorrebbe un sacco di tempo. Essere creativi vuol dire far scattare una scintilla e agire, non far scattare la scintilla e sedersi, pensarci, farla approvare e poi agire.

Monica Ponzini: Sei interessato all'interattività?

M dot Strange: Ho fatto dei lavori in precedenza spin-off dei miei personaggi- che non sono più online. Ma questa è una delle tante possibilità oggi: connettere direttamente la tua creatività attraverso Internet e attraverso diversi media.

---

http://www.wearethestrange.com/

Link index

Plug'n'play Festival, Audiovisual Club Salento

http://www.myspace.com/tenorfly

http://www.congonattymusic.com/

http://www.tomahawk.freetekno.org

http://www.myspace.com/missviolettabeauregarde

http://www.myspace.com/binarysistemtv

http://www.myspace.com/deconstructo

Il Cinema Verita' Di Pierre Bastien

http://www.pierrebastien.com

http://www.rephlex.com/

Atom: Floating Audiovisual Design

http://www.whitevoid.com/

http://monolake.de/installations/atom.html

http://www.flickr.com/photos/luxflux

http://www.whitevoid.com/

http://www.tesla-berlin.de/

Rafael Lozano-Hemmer: Relational Architecture

http://www.lozano-hemmer.com

Silenzio, Le Declinazioni Della Sound Art

http://www.fondsrr.org/

Ankersmit, Side By Side
Sostenibile Non-proprieta', La Risposta Di Estudio Livre

http://estudiolivre.org/

http://www.taina.org.br

http://estudiolivre.org/el-gallery_home.php

http://estudiolivre.org/tiki-index.php?page=Oficinas+Locais&bl

Hackmeeting 2007: Ten Years Nerdcore

http://www.vorratsdatenspeicherung.de/content/view/142/1/

http://www.hackmeeting.org

La Conoscenza Della Fragilita' Del Futuro

http://www.helga-nowotny.at/

http://www.helga-nowotny.at/

Scali & Goode: Nan°art

http://www.nanoarte.it/

Qoob. Creativita' Al Cubo

http://www.qoob.tv

Todaysart 2007, The Hague International Art

http://www.todaysart.nl

http://flickr.com/search/?q=todaysart&l=cc&d=taken-20070920-

Ars Electronica 2007: Privacy Addio?

http://www.aec.at/de/index.asp%20

Liberi Prototipi Per Le Vie
Dias E Riedweg: Politica E Poetica

http://www.gfilomenasoares.com/%20

Death 24x, Morte E Feticismo Dell'immagine

We Are The…strange Media For Strange People

http://www.wearethestrange.com/